3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

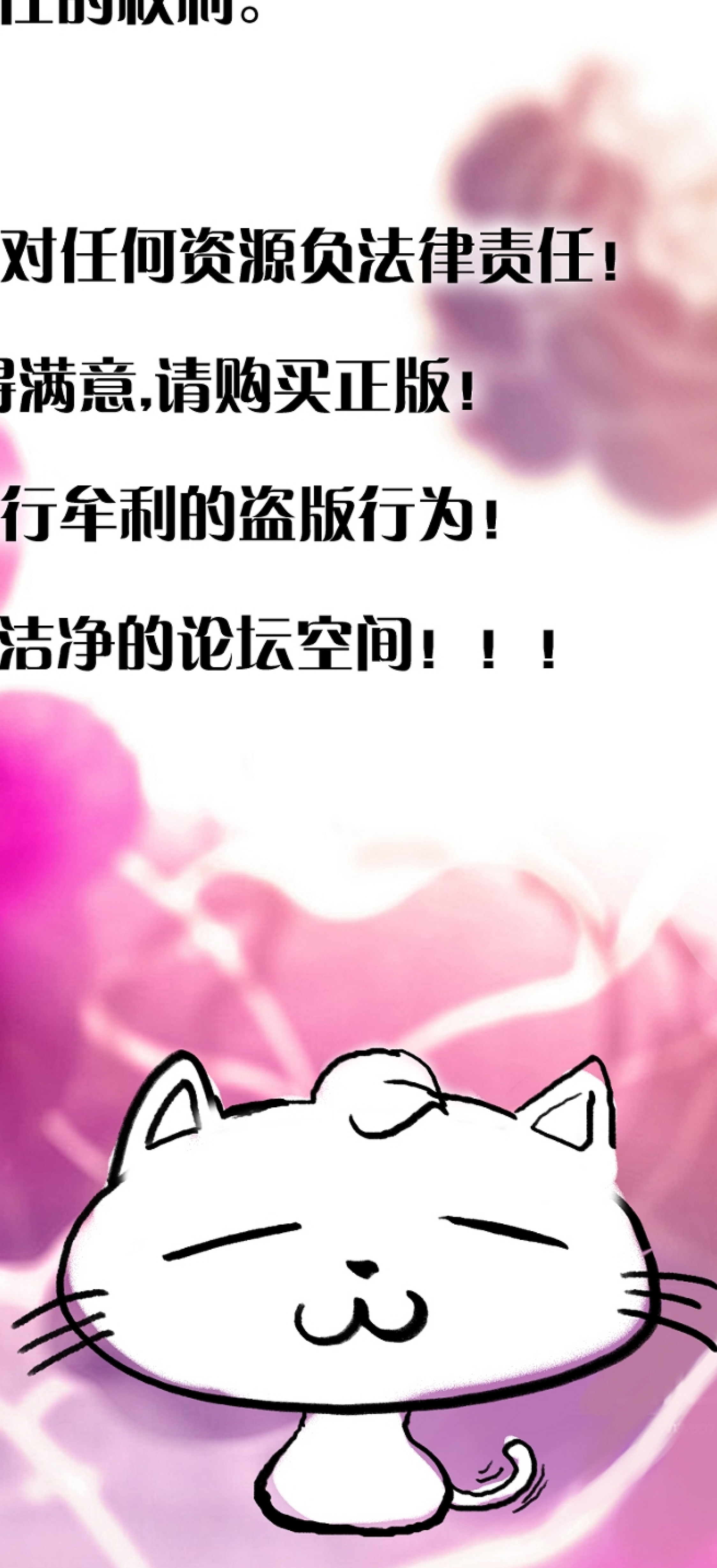
严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




GAME集中营
专辑
任天堂的风采
LADY STALKER
第四次超级
机器人大战
幽·游·白书最终篇
勇者斗恶龙Ⅱ
皇室血裔
一九九五
总11期
6
'95 NBA
英雄传说Ⅱ
真·侍魂
告白·青少年流行文化
电子游戏软件
TV Game Software

兼容世嘉

16位
隆重登场

小教授

16 Bit 世家学习机

★逼真的立体声、立体画面、兼容世嘉近千种游戏卡(立体)。

★《英语教授》、《寻宝》等“小教授”教育系列和娱乐系列的数十种软件丰富多彩,真正的“家庭教师”。

★功能上更接近电脑:配有打印接口,采用标准 101 键盘。A 型机为磁盘式,内装 3.5 英寸高密软盘驱动器,可作各种磁盘操作。

★汉字系统功能齐全,有拼音、五笔、郑码等七种输入方法,支持 WPS。

★引进美日尖端技术和设备,重要零部件全部使用进口产品,采用 SMT 工艺制造。



世家学习机成才的阶梯

批发:天津市南开区红旗路新技术产业园区科研东路 15 号新星电子公司销售部

电 话:(022)2395382 2394386 3368342

邮购:天津市第 55 号信箱邮购部 邮编:300192

全国联保城市:

天津 北京 上海 哈尔滨 长春 沈阳 唐山 石家庄 济南 青岛 烟台 郑州 广州 武汉 长沙 成都 重庆 呼和浩特 福州 昆明

1 year
保修一年

小教授
XIAOJIAOSHOU

天津新星电子公司荣誉出品



次世代机地毯式轰炸，首要目标就是——打倒任天堂！95 年任天堂面临着有史以来也许是最严重的挑战。任天堂怎么办？后发制人还是束手待毙？请看——

出手即是精品

’95 任天堂风采依旧

综　述

文/流风

超任从诞生至今已进入第五个年头，它作为任天堂精心开发的主机，至今仍雄踞游戏业的主流。虽然94～95年不断涌现的次世代主机性能优异，但由于软件厂商缺乏制作32位节目的经验或指导思想的问题，32位机至今也无法真正大出风头。反而SFC制作商们的技术力都已达到了将超任机能充分发挥的程度。从去年的FF6、大金刚到今年的前线、第四次、时空之旅……许多稍有专业知识的人看到这些软件都简直不敢相信那是十六位机的效果。本文写在95年过了一半的时候，将今年任天堂的策略作一分析，并把予定或刚发售的更多新节目推荐给朋友们。

次世代的挑战



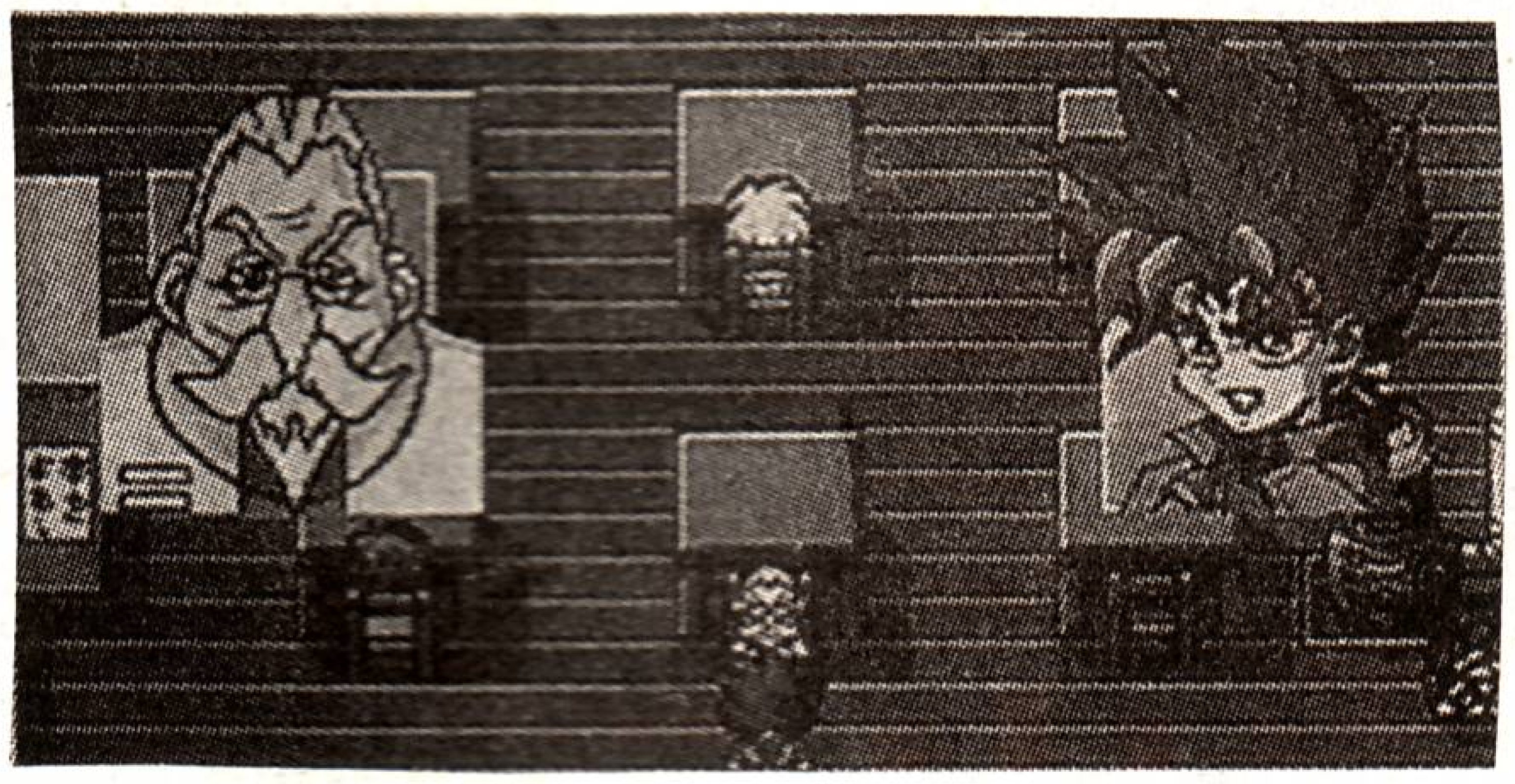
▲ENIX最大的系列作品勇者Ⅵ代，何时才能降临呢？

在本文一开头就已提到，32位机与SFC至今还存在差距的一大重要因素就是前者缺乏深入人心的高质量节目。如红透半边天的次世代软件代表作“斗神传”，在三维格斗及必杀技的精彩效果上大作文章，使其画面令刚看见的人目瞪口呆。但遗憾的是就连TAKARA的软件制作人也不能不承认“它在操作性及上手性上的确还无法尽如人意”。体现在用户身上，这就是为什么很多玩家（包括日本人及国人）刚接触时觉得新鲜有趣，但新鲜劲儿一过，真正追求高品位的“专业”玩家仍然会回去接着练他的街霸或侍魂，对斗神传并不那么热衷的原因。

但是，有稚嫩的时候，也总有成熟的那一天。来自次世元的挑战是可怕的。就象当年面对十六位机的出现，FC虽然继续作为明星生存了好几年，最终仍退出了GAME舞台。目前一年也不过推出五六个节目，基本已无疾而终。SFC的生命力还能支持那么久吗？

上面这一问题，让人很容易产生另一疑问：任天堂的新机种为什么总是不慌不忙地跟在别人身后，却不愿取得先发制人的权利呢？

两个问题可以在一个答案中解决，这就是：因为旧机种仍在创造令人不肯放弃的巨大利润。如前文所述，不论是FC在88～91年还是SFC在94年及目前，都处在软件方面的鼎盛时期。任天堂坚信，次世代各厂家要想推出能与其抗衡的软件，还需要相当长的时间。SFC凭借老本将有能力与次世代机较量一番。正如至91年MD虽已推出较长时间，红白机仍与其分庭抗礼一样。从SFC卫星网络设施的面世及源源不断的推出大牌软体作品既可证明任天堂对SFC的态度。就连任天堂32位机VB在大众面前亮相时，任天堂也宣称“它将和SFC的大金刚一起走向96年的市场”。



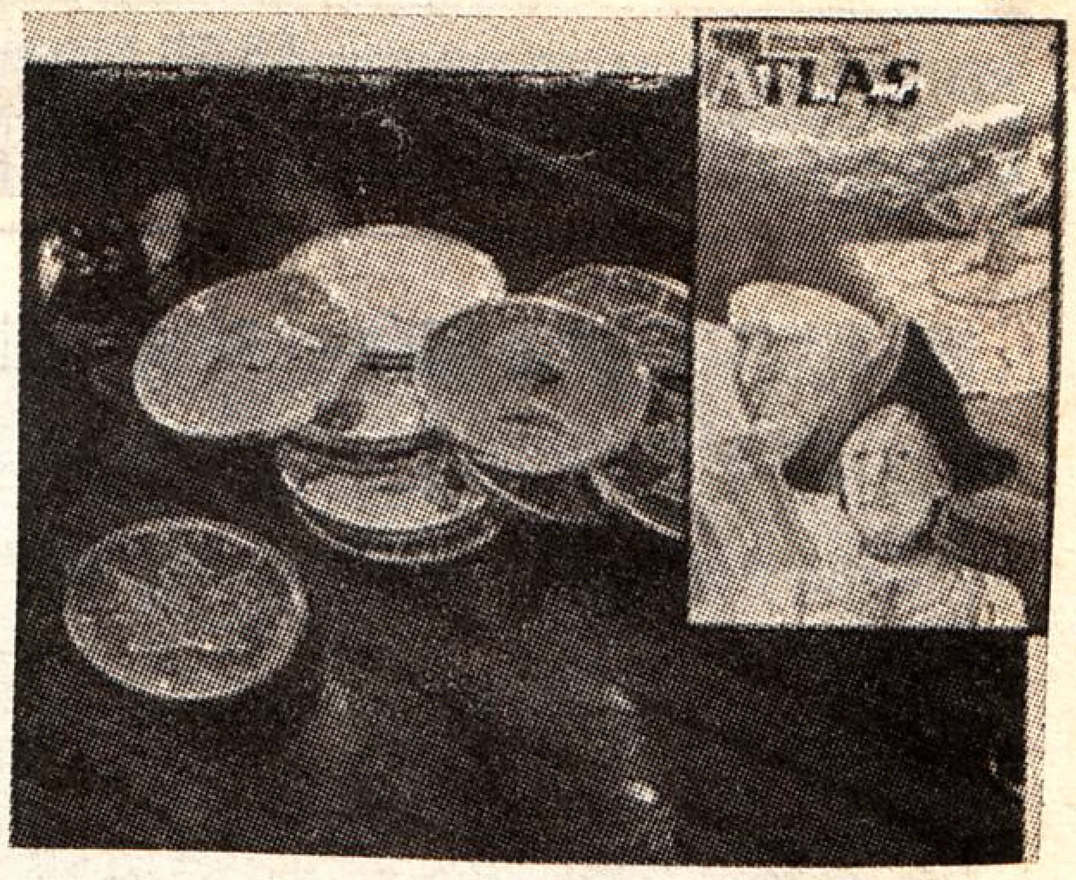
▲如“天外魔境”这类名作也会在SFC上出现

不过有所得必有所失，任天堂也正因为SFC还占着半个日本的软体市场，所以无法推出其64位次世代主机（用眼镜的VR BOY到底不是家用机正规军嘛！）。这点上SEGA及NEC等反而占了轻装上阵便宜：他们的旧机种反正已经落败，无法带来更多效益，因此可以从零开始，无所顾忌地打出新型主机这张牌。相比之下任天堂则受累于SFC已获得的巨大成功。推出64位机则使SFC英年早逝。打超任牌却眼睁睁的看着别人分割次世代市场。顾此则失彼，任天堂好痛苦啊！到今天为止日本各界都在关注着64位机“ULTRA”的消息，但即使任天堂的合作厂家或最支持任天堂的玩家也这样认为：“ULTRA”十有八九不会在95年底按时上市。

由此可见，任天堂目前仍将SFC作为主力机种，而那些期待着64位机的朋友还是静下心来，好好享受SFC的高水准GAME吧！

THE ATLUS

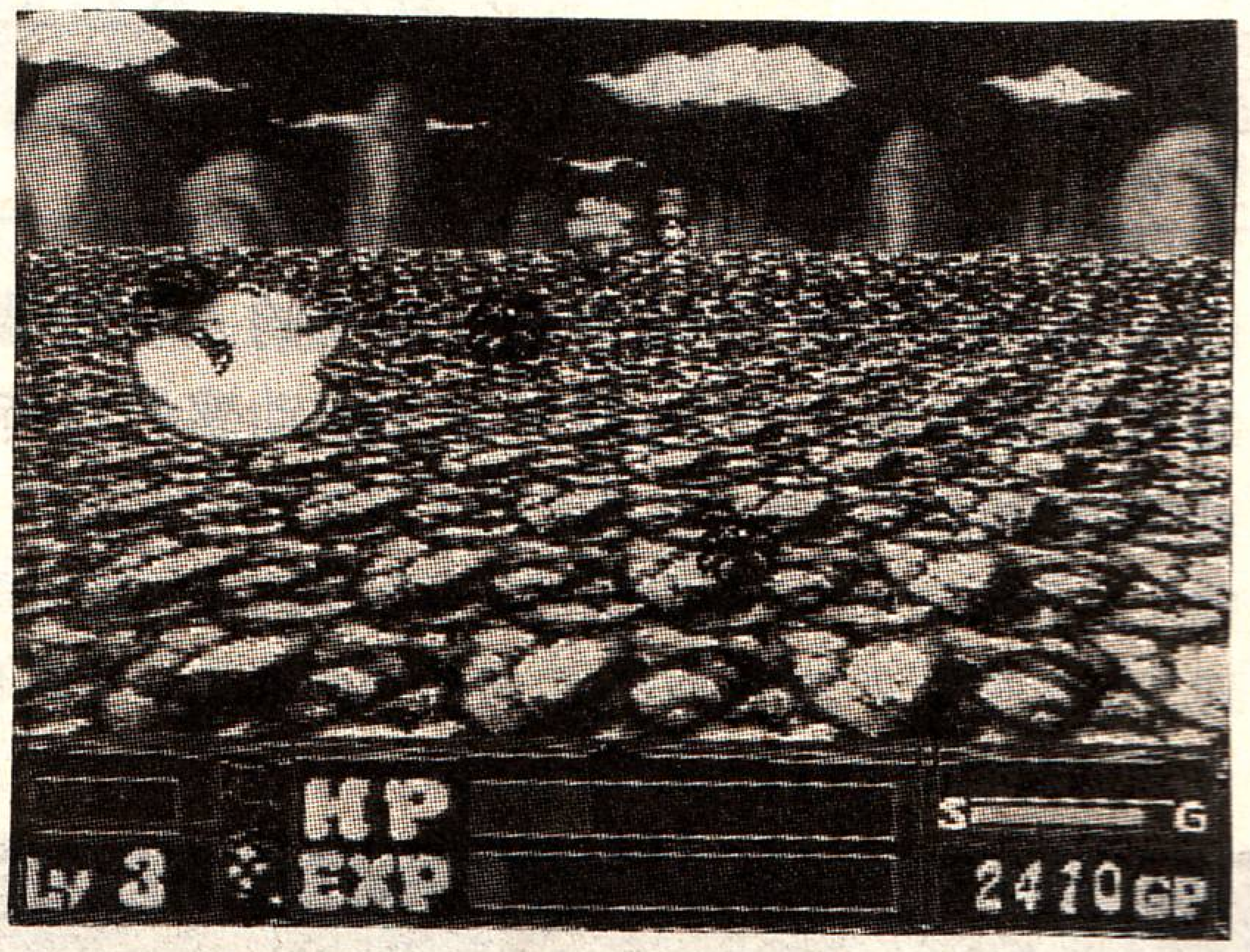
类型 SLG　厂商 BACK IN VIDEO　容量 16M



喜欢“大航海”系列的迷友们一定会欢欣不已，“阿特拉斯”是一个与“大航海时代”类似的超级航海节目，同样由个人电脑移植而来。

游戏发生于1469年，你要从八位探险家提督中选择一位，接受国王的任命去探索未知的海域，最终完成世界地图就是目的。当然，途中可以寻宝、也可以做点生意。但如果超过五年而不见成果，国王就会取消契约，停止资助。若你把剩下的钱也用光破产就会GAME OVER了。

本节目的最大特点就是，每次开始NEW GAME，地图和世界设定均不相同，因此可以多次地重复玩下去。



旧约·女神转生

类型 3D—RPG　厂商 ATLUS　容量 16M

迷家极为广泛的“女神转生”系列已不用多废笔墨。这次的“旧约”当然是系列之一，可并不是新作品，而是集合了87年的“Ⅰ”与90年的“Ⅱ”代的合体作品。

FC版旧有的自动绘图及断面地图机能仍在，引入了新的系统，就是遇见首脑时有一项魔兽解析机能，对方的能力，优缺点一目了然。而且出现了各种极真切漂亮的映像，无论哪一条都是对这个节目非玩不可的理由。

蒂亚·兰古利萨

类型 S·RPG　厂商 NCS　容量未定

也许出书时就该公布容量了，定于六七月间发售。主人公与故事设定基本与MD版的“Ⅱ”相同，不过改动还是蛮大的。就算玩过MD版的人，冲着新系统及SFC那漂亮的画面也值得再去玩，何况还有全新的多流程系统呢！

METAL MAX 归来

类型 RPG　厂商 DATA EAST　容量未定

“坦克战记”也是一个烩炙人口的RPG名作。这回大幅强化的美丽画面和全新的故事会让你以更大的热情去玩哟！

游戏中的游戏厅仍在，除了“打坦克”等老节目外，还添加了打地鼠呢！



幻史世界记

类型 RPG　厂商 BANPRSTO　容量未定

印象中总觉得班普雷斯特只会做Q版，不过这个节目让人大吃一惊！不用别的饰词了，这个作品无论画面还是剧情估计都不会在FF6之下！

巫术Ⅵ禁断之魔笔

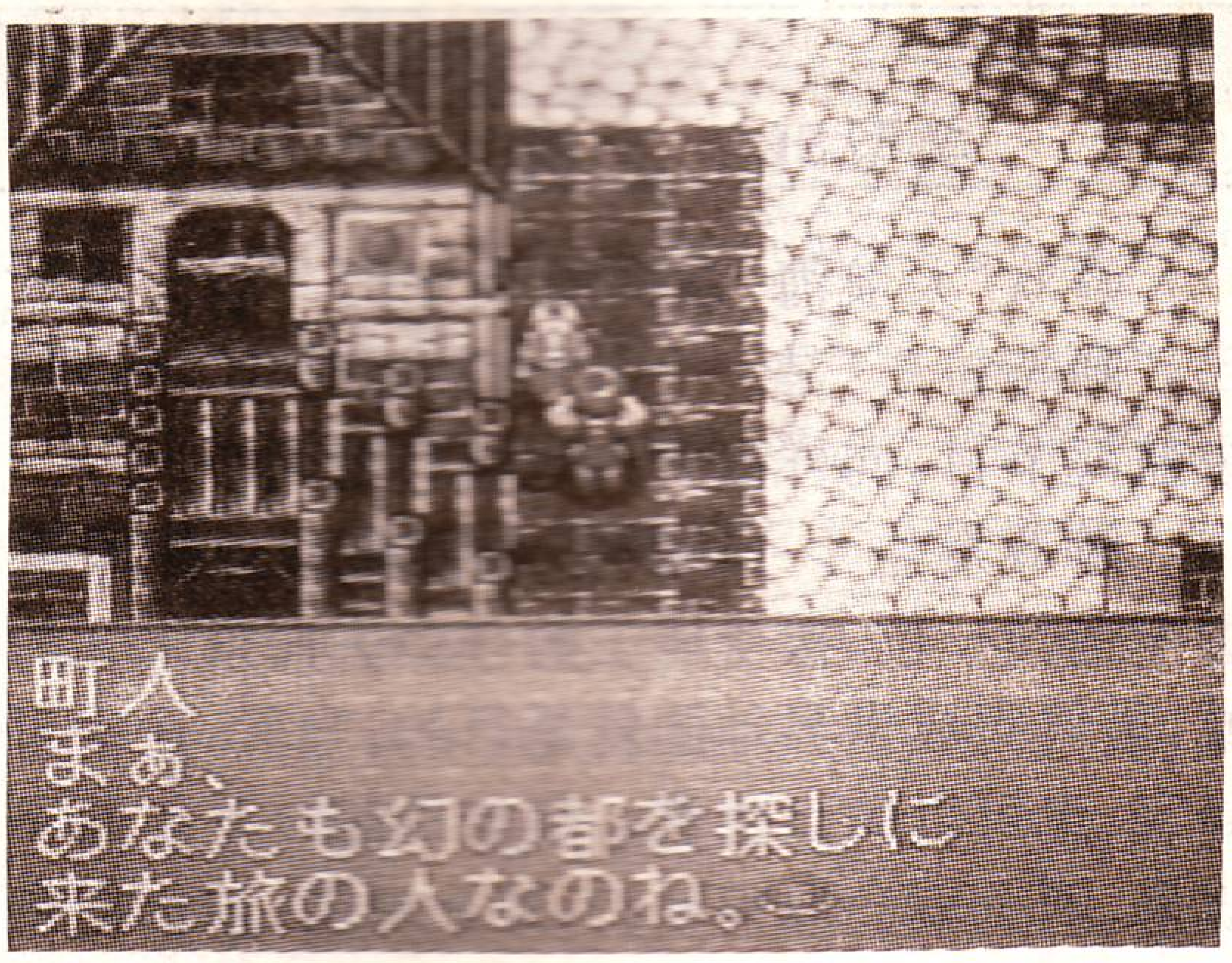
类型 3D—RPG　厂商 ASCII　容量 24M

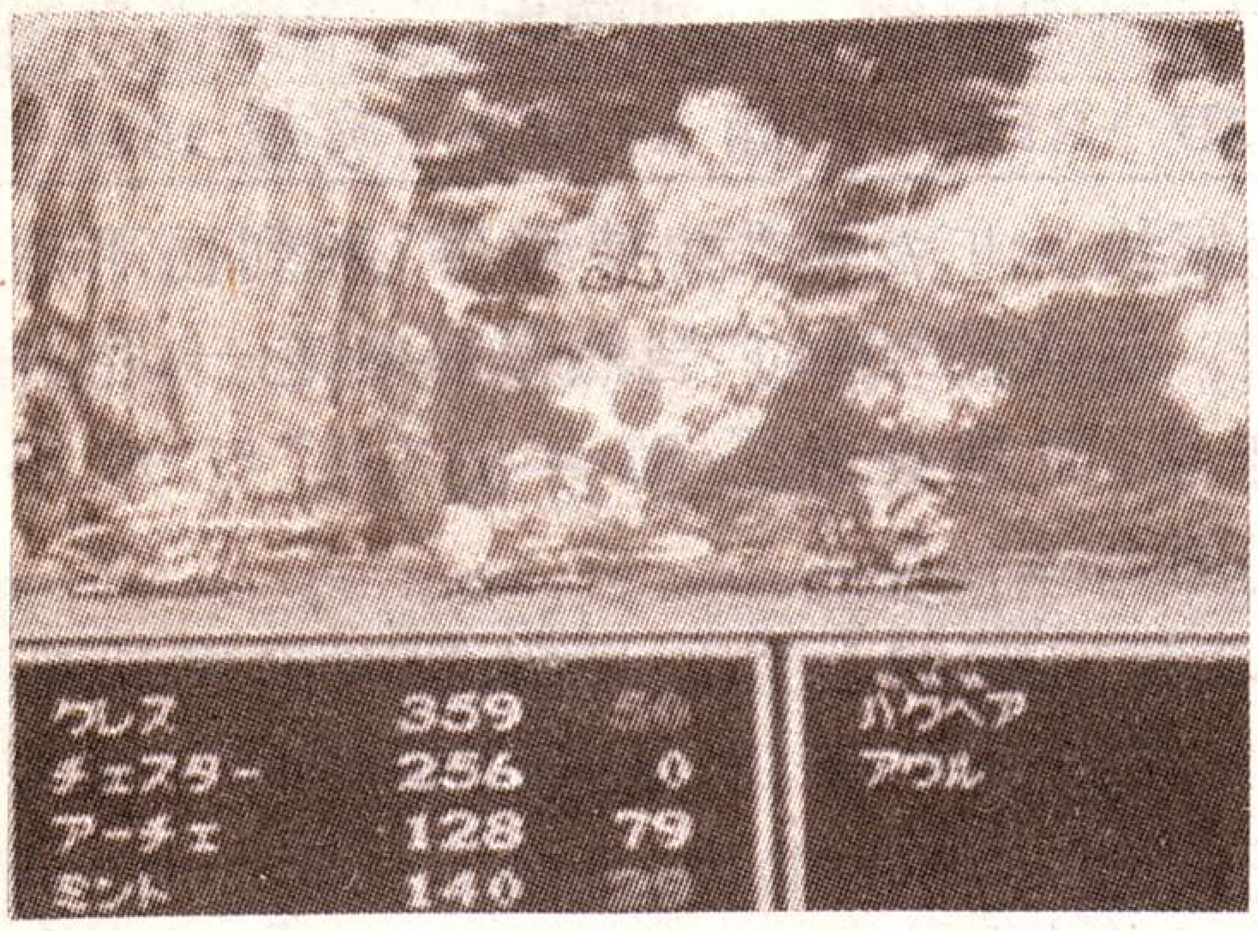
个人电脑版历史悠久的最老版RPG系列巫术六代已在SFC推出，多少有点像“魔法门”的移动画面，可以自己设计人物（包括绘制脸谱）的RPG。

伊苏Ⅴ

类型 A·RPG　厂商日本 FALCOM　容量未定

伊苏系列最新作！从图片上看，简直不敢相信这是伊苏的画面，是否意味着会动用大容量呢？据介绍操作性及招式设定均会有一个飞跃。





TALE FANTIC

类型 RPG　厂商 NAMCO　容量(预定)32M

又一个超级 RPG 大作。漂亮的人物由著名漫画家藤岛康介设计，并有着充满动感的独特战斗系统。

LITTLE MASTER 小首领
——彩虹色魔石

类型 RPG　厂商德间书店　容量 16M

92 年 GB 版推出时位居当年 GB 节目之首。可爱的角色和动感的战斗在超任上大幅提升后再度出击！



还有…还有…再写就没地方了，但至少这个不可不写——

MYSTIC ARK

类型 RPG　厂商 ENIX　容量预定 32M

艾尼克斯的 DQ6 还没出现，又忙着公布了更棒的 RPG 作品 MYSTIC ARK。好像系统仍然比较正统，不过，战斗画面可以与射击游戏媲美！

还有很多 RPG、SLG 以外的要写……实在没地方。总之，任何类型的游戏迷都会从 SFC 找到心爱的 GAME。如"首都高 BATTLE 赛车 2"、"'95J 联盟"、"究极道场"等等，只可惜国内没法接收超任卫星游戏装置，不然…请期待 SFC 的新作吧！

责任编辑：KING

读者注意：'94 典藏本已售完，请勿汇款！

新系统、新剧情，大幅强化后再度出击！

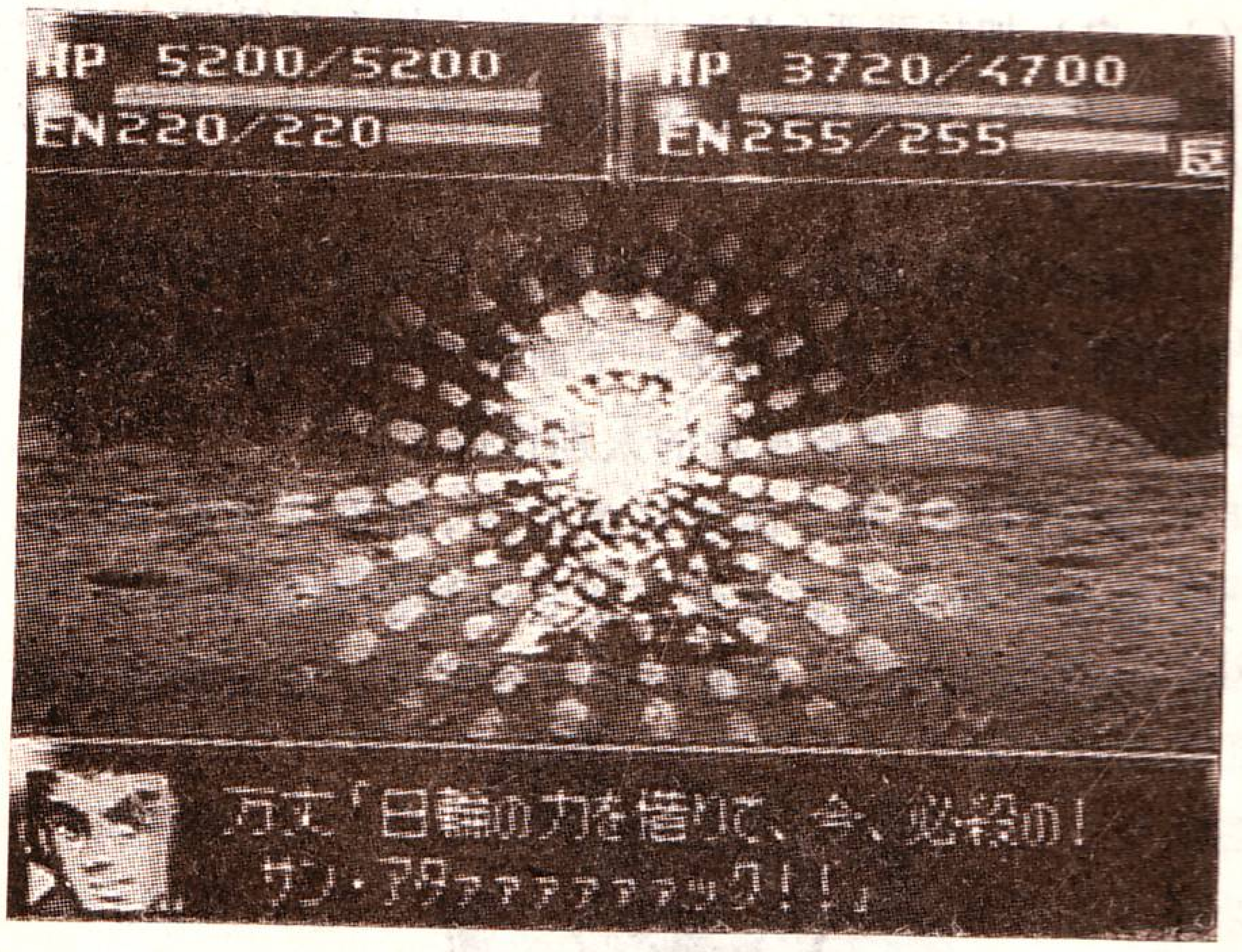
第四次 超级机器人大战

文/索冰

类型 SLG　　机种 SFC
厂商 BANPRSTO　　容量 24M

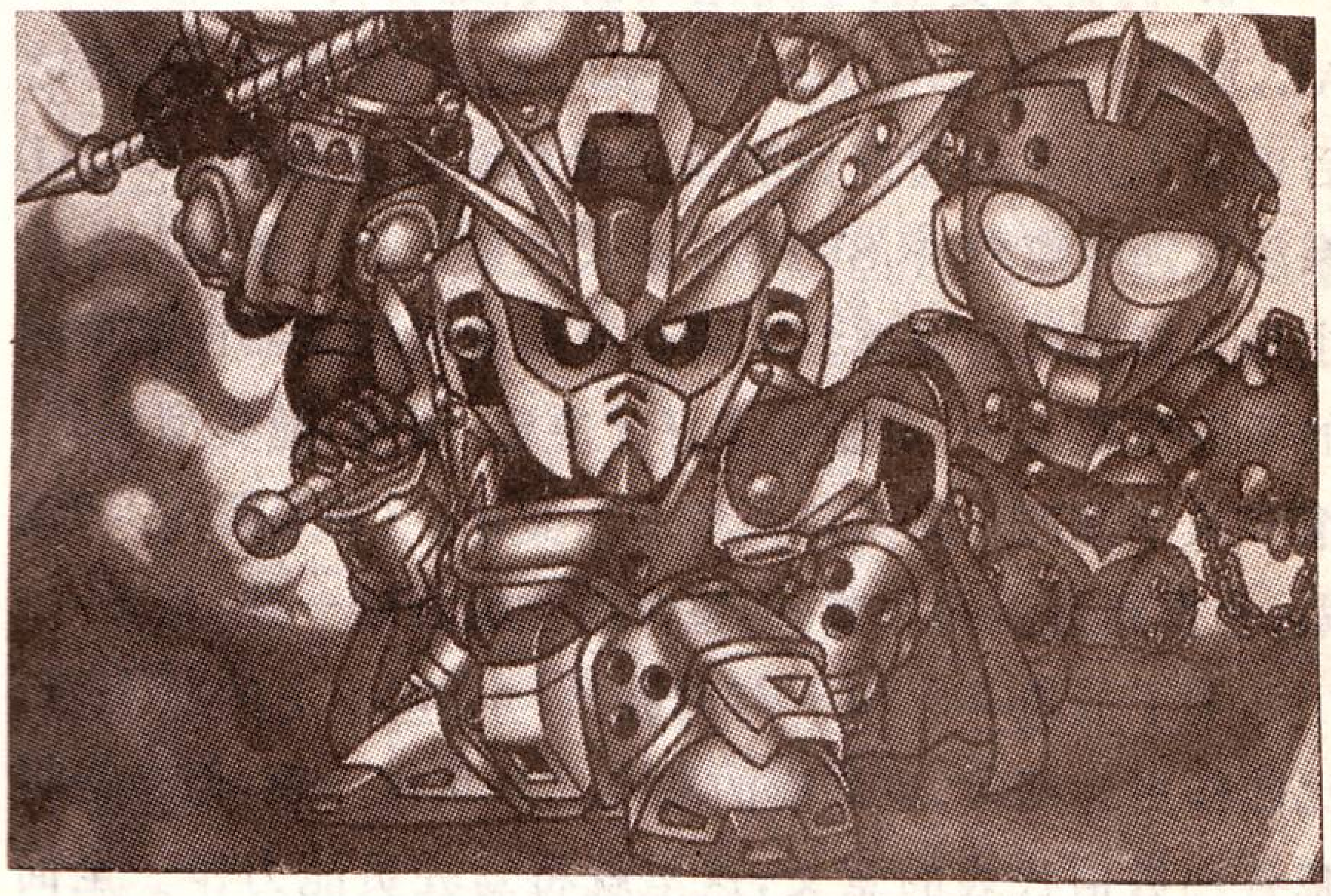
今年四月，一部令无数迷家、烧友望眼欲穿的超任大作终于出台，这就是“超级机器人大战”最新作，“第四次”。

“第四次”较之前作“EX”，战斗画面显著强化，很多主角级的机器人使用最强兵器时那眩目的闪光及强大的破坏效果会令你呼吸停顿。如玛萨的“魔装机神—塞巴斯塔”发射不死鸟飞弹和破岚万丈的“泰坦3号”使用日轮攻击时；更有些大技使用时加入了极具迫近感的动画片，如新登场的“超电磁合体V”的超电磁螺旋及“斗将泰姆斯”的烈风正拳突等等。除了在战斗时，故事情节进行中很多机器人初次登场时也有激动人心的精彩动画。



▲精彩的画面效果更胜前作

“机器人大战”系列取得巨大成功，当然是因为其系统、操作性和剧情设定极为优秀。但另一个不容忽视的重要原因是，游戏中收入了众多机器人名作中的角色和战机。在日本玩家中，下至七八岁上至二三十岁的人都能从游戏中找到自己喜爱或曾经喜爱的机器人，崇拜或曾崇拜过的英雄人物。在我国虽然有许多作品未曾播出，但也同样有一大批拥护者，比如机动战士、三一合体侠（盖塔）、麦克伦一号（战国魔神CONGEOGEN），只要是卡



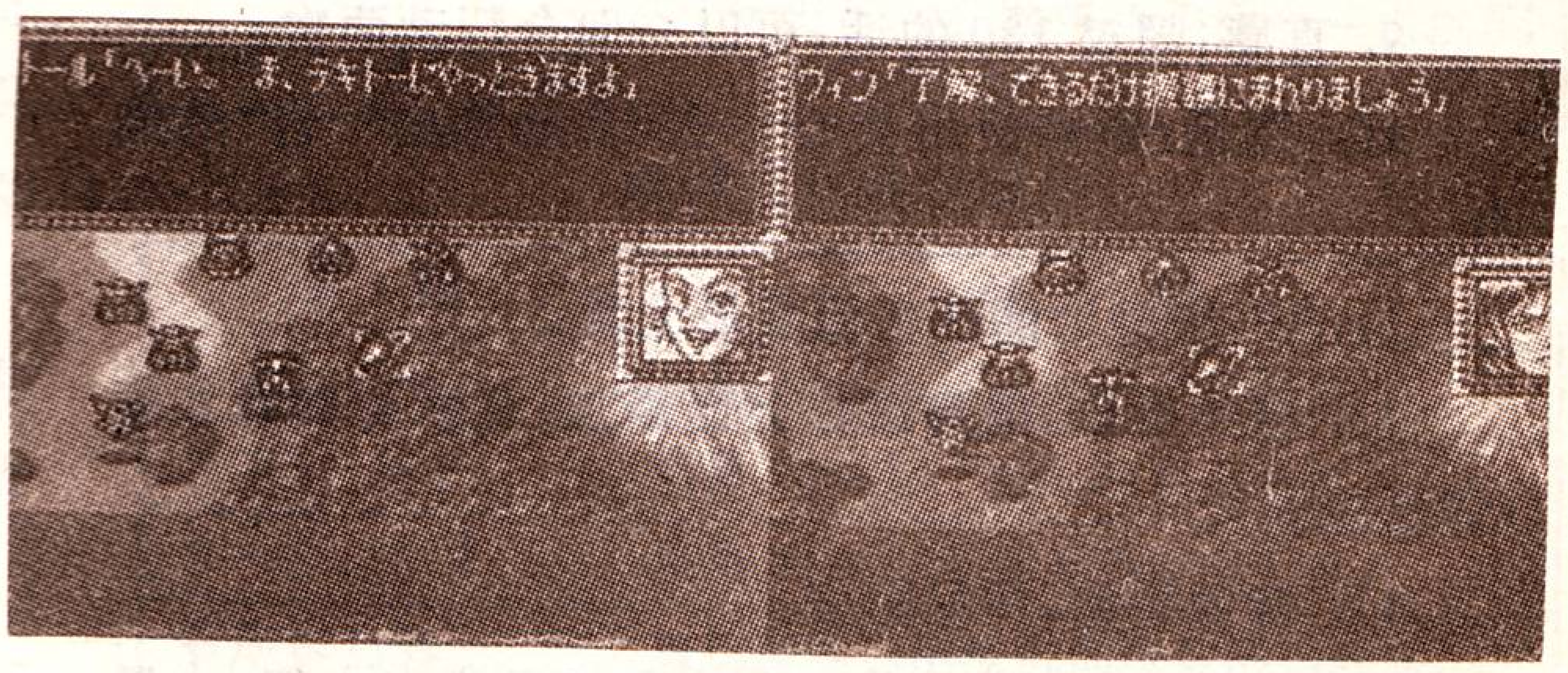
通迷，谁不是从那个时代过来的呢？这回“第四次”集BANPRSTO之大成，是系列中登场角色及战机最多的。人物接近250名（含设定的主角），机器人、战机、战舰多达270余架。而且，情节是分AB组来发展的，全部共有七十版之多！只玩一次会错过三分之一左右的剧情和人物（主角若是REAL系为44或45关，SUPER系为45或46关）。所以绝对有再玩一遍的必要。

前几次的作品，主人公都是指定角色。在“EX”中虽然可以选择，仍然是用人物接故事，没有自由发挥个性的余地。而这次正相反，必须要你来选定一个主角进行游戏，设定好的主角有八位可选择。在开始游戏时会随机出现其中一位，但我想多数人不会错过这一参加游戏的机会吧，那就选择否决，然后设定自己的形象！

1. 名称：包括三项，按顺序是名字、姓氏及爱称。在游戏中同伴们一般都会用爱称来称呼你。（签名最好用片假名，不然在游戏时不太协调哟。）

2. 性别：男性或女性在战斗中的差别会表现在命中力（瞄准力）及回避力上。当然，不管怎样还是照自己的性别去输入吧。

3. 相貌：男女都有四种造型可选择。



▲不同的主角，台词能充分显示每个人的个性

4. 生日、血型：很重要的设定，关系到主人公将会在战斗中悟得什么样的精神能力。虽然如此，不要太理性化，尽管输入自己的数据好了。

5. 性格：分为热情且热血型、喜欢异性的理论家型、

不稳定型及冷静清醒型四种。设定后主人公在游戏中的台词会随之变化。

6. 机器人类型:主角座驾的类型,分为リアル(REAL,真实)系和スーパー(SUPER,超级)系两种。选择之后机器人外形相同但性能及武器系统有所差别。REAL系注重远距离攻击,SUPER系长于接近战。游戏后半段主角更换座机时随类型不同会得到造型和武器性能迥异的两架机器人,一定要考虑好才决定。而且,随类型不同,情节及中途加入的同伴都将发生变化。(如果是SUPER系,会得到最强的兵器,但整个游戏流程难一些。)

关于战机ユニット与驾驶员パイロット的状态表,比前作更为细致。也许有的朋友已经玩过一遍,但未必尽晓各种数值代表的意义,这里就将驾驶员能力作一全面介绍。

1. 姓名:在脸谱右方

2. 战机系:同一系统的人可以在每版面开始前互换战机,如万能侠系的甲儿、普斯(BOSS)、铁也等等。不过通常机器人都是与原作中的"法定"操作者最相应。而且若让甲儿去驾驶傻里傻气的普斯号,让普斯去驾驶万能侠Z…总有点怪怪的感觉。不过对于MS系就是另一回事了。

3. レベル:即Level,驾驶员等级,经验值达到最下方的"次LV所须界限"就会提升。

4. 气力:很多机器人的大技均需要达到一定气力(士气)才能使用,每关在普通场合出战时是100左右,若遇某些事件会对气力有影响,也可以通过气合来提升,每回合行动也可以增加气力。另外,击坠一架敌机,气力上升5点。

5. 近攻击:对于近距离武器攻击力的破坏力修正值率,即近距离战斗力。

6. 远攻击:同上,远距离战斗力。

7. 回避:回避能力+运动性修正

8. 命中:命中能力+运动性修正

9. 直感:超过130的话,可以一回合行动两次。

10. 技量:影响使出会心一击(自动热血一击)的能力。

11. SP:精神力的现在值及最大值。

12. 精神操作:随等级提升而增加,最多可拥有6项(详见附表)。

13. 特殊技能:详见附表。

14. 击坠数:击落的敌机数。大五星代表十架,小星代表一架。

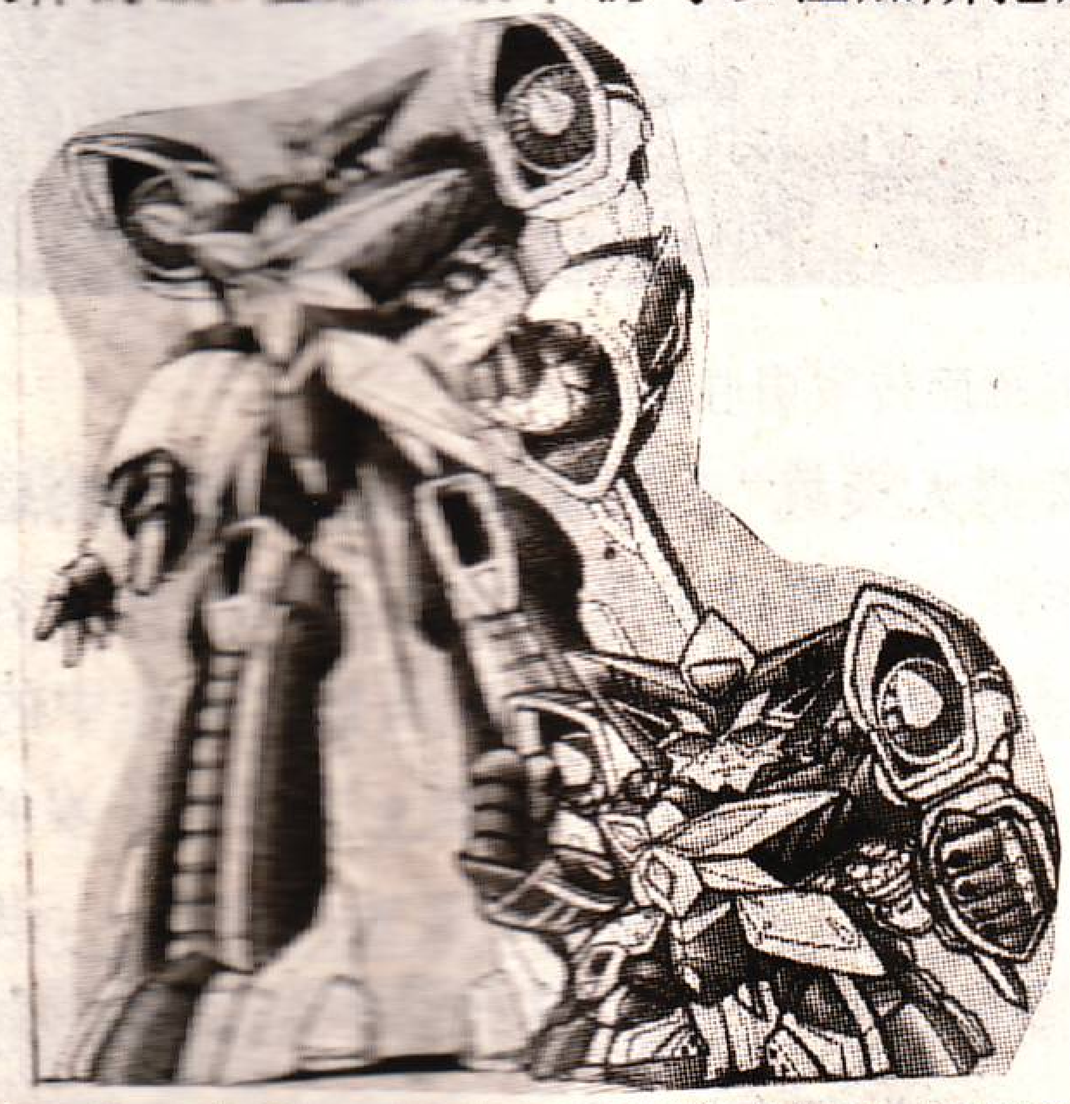
15. 地形:驾驶员所适应的地形,实战时要与机器人的地形能力结合判断。

以上是驾驶员的能力,是通过攻击敌机等级提升而增加的。但机器人就不一样,要靠装备强化芯片和花钱改造来提升力量。需要花钱的分为主机和武器两方面。装备芯片可以增强运动性(很重要的数值)、装甲、HP或增加战机的特殊能力(见附表),也有一次性使用回复HP或EN(能量值)的芯片(就像药草和魔力草),最好给那些有超必杀技而大量消费EN的机器装备。当然有些武器是既不费EN也不是残弹制的,比如战国魔神的光子剑、真·盖塔的能量斧等等。这些武器一般攻击补正很高(20%~30%),命中率补正也很高(+20~30),又可以无限使用,而且基本不受地形场合的限制。强化武器时要多注重这类东西的改造。此外就是那些超级武器的强化,再就要挑残弹多、适应地形广,攻击命中率补正大的武器来加工了。对了,地图兵器和光线类兵器的强化也是必不可少的,至少一定要强过光线防御系统的攻击限度。因为游戏中有很多敌人是有光线保护能力的,但超过它承受界限的激光就能造成很重的伤害。

关于战斗员的培养。基本上卡通片中的主角级明星就一定不会差,但也要根据实际情况来重点锻炼适合自己战术发挥的角色。持有地图兵器的人一定要让他尽快提升LV,至直感超过130能够2次行动才可以发挥地图兵器的作用。另外如阿姆罗(アムロ)卡缪(カミーユ)等素质高的机师一定别忽视他们的锻炼,事实上,MS系的几位主角(F-91的杰夫可、ZZ高达的肖特)都是能够最早达到2回行动的驾驶员。另外,奥拉机械系的圣战士乔(ショウ)、加拉莉亚(ガラリア)、埃卡姆系的外星人王子塔帕(ダバ)、盖塔系的龙马、泰坦3的万丈都是应重点培养的人才。

说到这里,想起一个重要课题,就是有关于游戏中加盟朗特·贝尔军团的战士。下面就对几位可以收编的角色作一下介绍,准备重玩的人别错过了。

萨拉サラ:第2话登场的敌人,如果主角是REAL系,在第9话结束后选择了走日本海的路线使加斯(カツ)成为伙伴的话,在第20话中就可以让加斯把她说服



▲SUPER系主角的机器人,原设定和游戏中的Q版形象感觉真是截然不同

过来。以上条件缺一不可。

莉姬レッシィ:外星人军团的一员,在第8话被塔帕ダバ说得。其实即便不去说服,胜利后她也会成为同伴(原作情节)。

加拉莉亚ガラリア:在第13话开头以追击者的身份出现。被追的乔(ショウ)只要使用三次精神操作"闪避"(ひよめき)并在对方攻击时也选择回避,她就会停止攻击成为伙伴(原作情节)。而且当加拉莉亚加入,过关后另一隐藏角色希拉シーラ也会驾驶一艘奥拉战舰并带着精灵族的艾露エル加入军团。如果不是这种状况会有另一批同伴加入。

奥莉弗オリビー:REAL系的29话登场由塔帕ダバ说服(原作情节,两人是婚约者)。说得她之后加布里ギャブレー也可以由塔帕去说得。

主角的恋人:REAL系的23话,SUPER系24话由主角说得。

布露和布露茨プル和プルツー:在上文所述加布里加入之后的30话(REAL系)可以由肖特ジュドー说得。

珐奥フォウ:于REAL系31话,SUPER系32话登场,让卡缪カミーユ去使用说得指令。其后在下一话中仍需进行一次,即可让她成为同伴。

基露琪シルキー:在16话让乔ショウ移动到左下角(右3,上2)的位置。

克斯クェス:在REAL系29号让阿姆罗アムロ移动至左上角(右9,下7)的位置。

除了以上所述,还有很多人也是须要一定条件才会登场及加盟的,比如第一话在7天内及7天以上完成都会有影响。若只选择一个操作系,有些人和战机你根本见不到。因此,想把机器人大图鉴完成度达到100%的人无论如何也要重玩一次了。对了,说起机器人大图鉴就想到OPTION,这次的OPTION中不仅按惯例有音乐欣赏,还有着画面漂亮精彩的卡拉OK模式,另外更有着叫迷家欣喜若狂的角色大事典,详细记载每名角色的登场作品、出身、主要事迹……还有两项资料是随游戏流程而不断增加的,一是上文所述的机器人大图鉴,二是DEMO观看,只要在流程中见到的战机和动画都会自动收进这两项里,真是太绝了。

好,对"第四次"的介绍基本完成。没玩过的朋友赶快去找来体验一下那种兴奋,就算玩过一遍的人也不妨试着选择另一模式再进行一次,定会有许多新的收获!

附表　　精神操作一览表(全30种)

精　神	效　　果
根性	自机HP回复1/3
ド根性	自机HP全回复。
热血	1次攻击的威力提升2倍。
必中	1回合间命中率达到100%
ひよめき	绝对回避敌人的攻击1次。
气合	使自己气力提升15点。
幸运	在1次攻防中所得经验值、金钱加倍
加速	1次性提升移动力5点。
补给	使1位同伴的EN及弹药全回复。但气力下降。
激怒	给全部敌人造成伤害10～1000点。
友情	已方全体HP回复1/2
爱	已方全体HP全回复
こかけん	攻击低级敌人时的威力提升
威压	使等级低于自己的敌人1回合间无法行动
信赖	使1位同伴的HP回复1/3。
觉醒	使自己于1回合内再次行动。
集中	1回合中命中率及回避率提升30%
激励	使相临的同伴气力提升10点。
再动	使相临的1位已行动的同伴再次行动。
复活	使1位被击落的同伴再次出战。
隐れ身	1回合间敌人无法攻击自己。
脱力	一定范围内所有人气力下降10点。
自爆	使相邻的所有人受到打击。
侦察	对能力不明的对手使用后即可调查他。
探索	找出地图上的藏宝地点(金魂、芯片等)。
足かせ	一定范围内所有人移动减半。
かく乱	1回合间所有敌人命中率减半。
铁壁	1回合间自机装甲(防御力)提升2倍
魂	1次攻击的威力提升3倍
奇迹	气合×2+魂+必+闪+加+幸

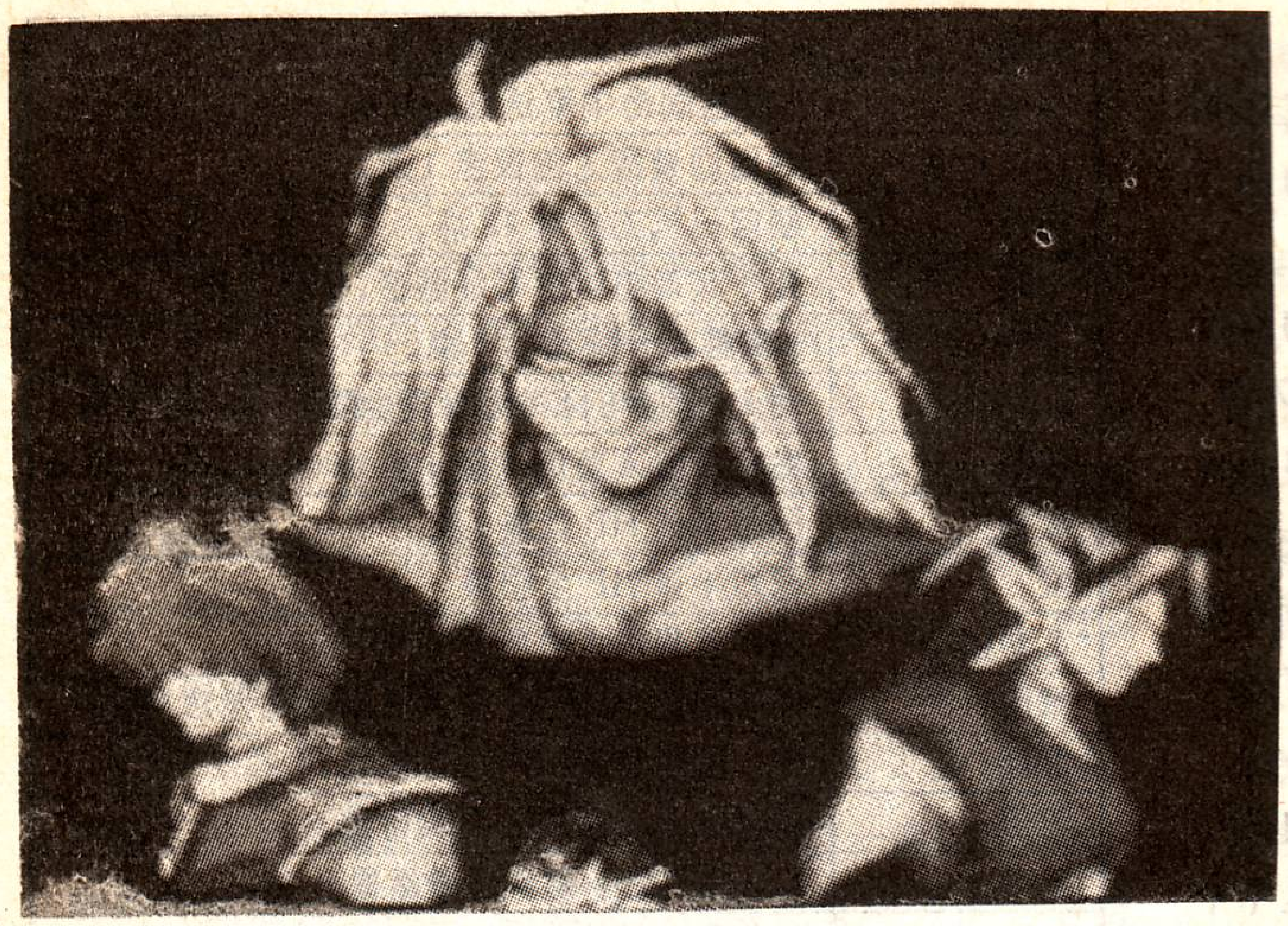
机师的特殊技能

名　称	效　　果
ニュータイプ	NEW TYPE,MS系机师的技能,可以使用新型的专用兵器。
强化人间	效果与NEW TYPE相同。
圣战士	奥拉系机师的能力,可以使用HYPER奥拉斩。
シールト防御	用盾进行防御使伤害减半,若悟得后会随机使用。
切りれい	用光剑将击向自己的飞弹类兵器打落或挡开对方的光剑随机使用。
底力	HP在1/8以下时会增加使用会心一击的机率

机械人的特殊能力

名　称	效　　果
ヒームコート	能量1200以下的光线攻击无效。
エフィールド	能量2000以下的光线攻击无效。
オーラバリア	能量3000以下的光线攻击无效。
变形&合体	有这种能力的战机即可变形或合体。
分身	机师气力在130以上时即可使用,令对方命中率减半。
HP回复	每回合自动回复一定程度HP。

责任编辑:RYU



幽游白书 特别篇 & 最终篇

攻略指导&秘技大公开 ●文/清风

■特别篇 类型S·ACT 容量16M

特别篇有很多隐藏技巧，虽然常玩本节目的人大致能知道，不过将它们列出来还是有必要的。普通技就不赘述了，下面大家看到的是全部角色灵力（或妖力）提升后各项技巧的数值。后面五项的“灵”是消费灵力值、“命”是命中率、“回”是回避率、“威”是威力、“体”是承受力。至于等级从强而弱是S、A、B、C的顺序，看过原作的人都会记得吧。

浦饭幽助

平均而优秀的角色。必杀技的命中率很高且强力，超灵丸威力十足但极具消耗灵力，不要随便使用。

A	灵光弹	灵6	命A	回B	威B	体A
B	灵拳	灵4	命B	回B	威C	体B
X	超灵丸	灵8	命S	回C	威A	体A
Y	散弹拳	灵5	命A	回B	威C	体C

死死若丸

魔哭鸣斩剑没有前作那么好用了，要善于看准时机用死出之羽衣吸收对方的灵力。

A	鸣斩剑	灵4	命B	回B	威C	体B
B	死出羽衣	灵5	命C	回C	威D	体D
X	髑触葬	灵7	命S	回C	威A	体A
Y	怨缚咒	灵3	命B	回B	威D	体D

飞　影

残像的使用判定与前作不同，黑龙波极费能量所以尽量用其它技巧削弱对手，最后使用这招决胜吧。关于飞影有一个秘技即对付有“推返”能力的对手如武威时，故意让黑龙波被他推回，飞影若迎接上去就能吸收那发黑龙波使自己力量上升。

A	炎杀剑	灵6	命A	回B	威B	体B
B	十六斩	灵3	命B	回B	威C	体C
X	黑龙波	灵10	命S	回C	威S	体A
Y	炼狱焦	灵5	命A	回B	威C	体C

桑原和真

一直是好用的角色，看准时机活用首位打者剑和体力回复即可无敌于天下。当被树困在次元空间或被别人用类似技巧封住时用“灵剑”即可发出次元刀。

A	打者剑	灵6	命A	回B	威C	体B
B	二刀流	灵4	命B	回B	威C	体B
X	手里剑	灵7	命S	回C	威A	体C
Y	追杀剑	灵5	命A	回B	威C	体B

藏　马

即使不变成妖狐也比过去厉害了许多，在特别篇中使用率很高的强力角色。变身须提升妖力两次。

A	蔷薇鞭	灵7	命A	回B	威C	体B
B	食妖植物	灵4	命B	回B	威C	体B
X	圆舞阵	灵8	命A	回B	威B	体B
Y	吸血草	灵5	命B	回B	威D	体D

妖狐藏马

如果说藏马变身前只是个军师级人物，变身

后这完全是超级战士了，技巧中原本的梦幻花粉会改为体力回复的药草花粉，属于非常强悍的人物。并且有一招隐藏技，条件与桑原的次元刀相似，相试试吗？

A 妖斩剑 灵7 命B 回B 威B 体A
B 棘斩击 灵4 命A 回B 威C 体A
X 浮叶植物 灵8 命S 回B 威S 体B
Y 魔界植物 灵5 命B 回B 威B 体B

幻海·若(少女幻海)

属于上级者使用的一类角色，只有防御力偏低是一大缺憾，封印技、推返技……各种技巧都有，且很实用。

A 灵光弹 灵5 命B 回B 威B 体A
B 灵光镜 灵5 命B 回B 威D 体B
X 超灵丸 灵8 命S 回C 威A 体A
Y 光！净！裁！ 灵3 命B 回B 威D 体D

户愚吕弟(100%阶段)

使用技巧爆肉钢体两次就会达到能量100%的户愚吕弟，在各方面都比前作削弱了。要取胜很大程度上必须依靠变身才有机会。

A 喝！ 灵4 命B 回B 威D 体B
B 怒号 灵5 命B 回B 威D 体A
X 空拳 灵7 命S 回C 威A 体B
Y 指弹 灵5 命A 回B 威B 体B

仙水忍

超强且全面的人物，灵力提升后红球波强化为紫炎弹，能发挥最大的威力。

A 风阵拳 灵6 命A 回B 威B 体A
B 黄斩蹴 灵4 命B 回B 威C 体B
X 紫炎弹 灵8 命S 回C 威A 体B
Y 气硬铳 灵5 命A 回B 威C 体B

树

稍微熟练一点之后就能上阵，但仍不是很强的家伙，尽量运用异空间力量来压制对手吧。

A 影冲波 灵4 命B 回B 威D 体B
B 封灵技 灵4 命B 回D 威D 体B
X 影之拳 灵7 命S 回B 威C 体B
Y 影之手 灵5 命B 回B 威C 体C

神谷实

并非很好用及容易上手的人物，不过他有各种回复技巧，适于作持久战的类型。

A 解剖刀 灵6 命B 回B 威C 体B
B 指压 灵4 命B 回B 威D 体S
X 极限喷射 灵8 命S 回C 威B 体B
Y 念力病原 灵5 命B 回C 威D 体D

刃雾要

较平均的能力，作战时须要正确的战术。

A 硬币 灵6 命B 回B 威C 体B
B 硬化骰子 灵4 命B 回B 威C 体C
X 岩石 灵8 命S 回B 威A 体B
Y 强化飞镖 灵5 命B 回B 威C 体B

户愚吕兄

比前作稍有下降，仍不失为一名强者，但防御力偏低是他的缺陷。

A 武态手刀 灵4 命B 回B 威C 体A
B 武态地斩 灵5 命B 回B 威D 体B
X 武态射击 灵8 命A 回C 威A 体B
Y 魔态袭击 灵6 命B 回B 威C 体B

鸦

如果面罩脱落后提升妖力就会使头发变成金色，是一个强有力的对手。

A 追迹爆弹 灵5 命B 回B 威C 体B
B 地下爆弹 灵5 命A 回B 威D 体B
X 火炎弹 灵8 命S 回C 威B 体B
Y 手榴弹 灵4 命B 回B 威D 体C

冻 矢

需要技巧的角色，比前作略微强化。

A 咒冰剑 灵4 命B 回B 威C 体B
B 走妖波 灵5 命B 回B 威D 体C
X 散弹射 灵8 命A 回C 威A 体A
Y 水晶壁 灵5 命B 回B 威D 体B

阵

中上级人物，爆风障壁应好好掌握。

A 双旋风拳 灵4 命B 回B 威C 体B
B 爆风障壁 灵4 命B 回B 威D 体D
X 裂风斩 灵8 命A 回C 威A 体B
Y 突风击 灵6 命B 回B 威C 体B

武 威

推返技魔斗裂闪掌一定要掌握，力量虽比前作削减但也不弱，多用巨斧及翔斩斧配合决胜。

A　魔斗战斧　灵 4　命 B　回 B　威 C　体 B
B　怒号　灵 5　命 B　回 B　威 D　体 A
X　翔斩斧　灵 8　命 S　回 C　威 A　体 C
Y　裂闪掌　灵 5　命 A　回 B　威 D　体 C

铃　驹

总的来说比前作难以掌握，威力不足是重大缺点。

A　双妖妖　灵 5　命 A　回 B　威 C　体 B
B　犬散步　灵 4　命 B　回 B　威 D　体 B
X　大车轮　灵 7　命 A　回 C　威 B　体 B
Y　盾妖妖　灵 4　命 B　回 B　威 D　体 D

特别篇有一个秘技：在片头“YUYU HAKUSYO”的字样出现时快速输入 BABABABA 即可于对战 MODE 中直接选用妖狐藏马和 100%户愚吕弟。

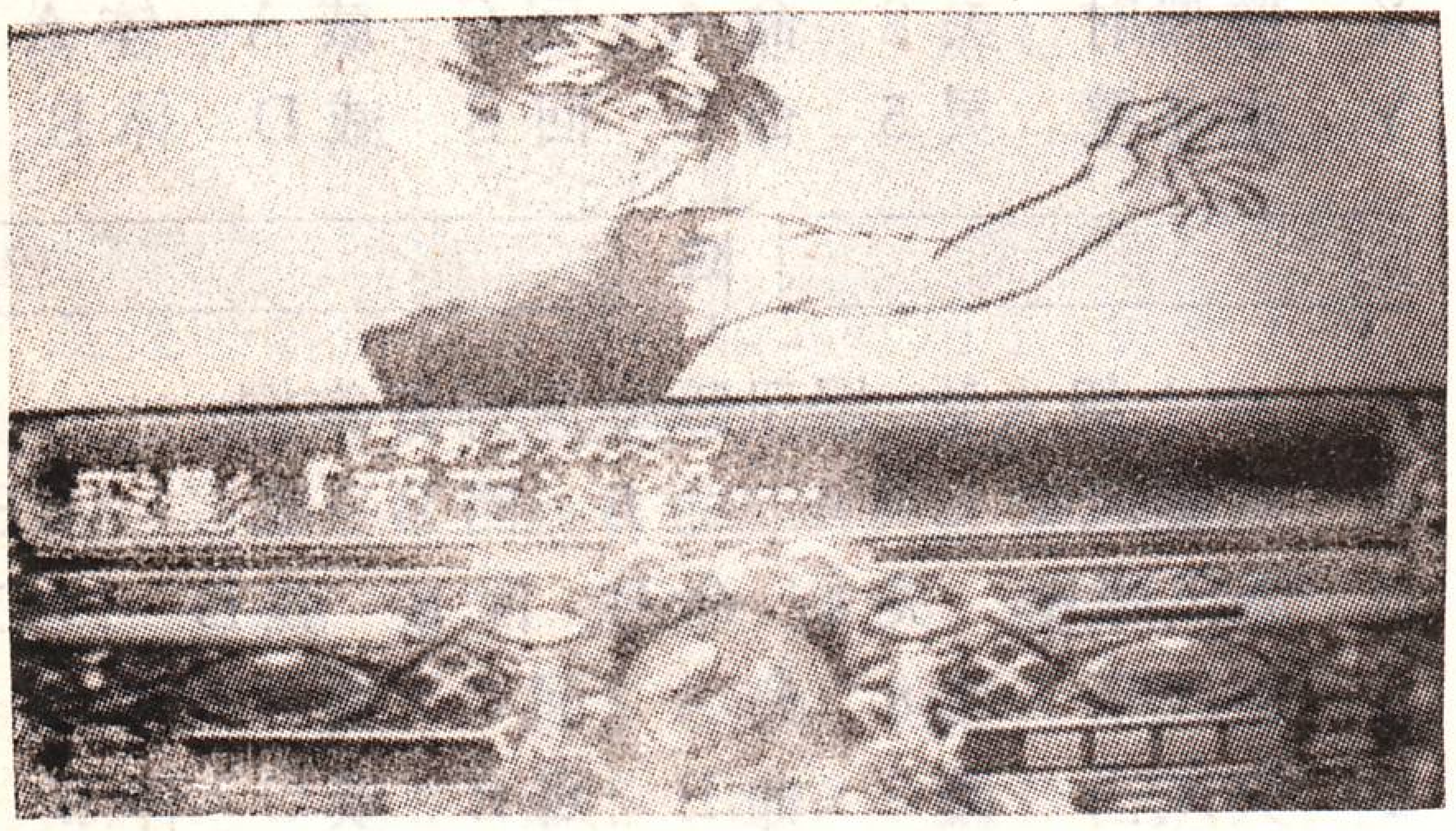
■最终篇　类型 ACT　容量 24M

对于最终篇，我想大家都有一个共同感觉：就是“各种各样的连击打起来真过瘾”，不过现在要透露几个更过瘾的秘技，并且不知道这些就没法充分领会设计者的精巧构思。至于普通技巧和超必杀可以在游戏中调出就无须重复了。另外，所有人的连续技都离不开↓↘→或↓↙←·重拳或重脚，也不必说了吧。当然，这些连续技或打不着对手，会使自己显得很傻。

超级变身秘技！

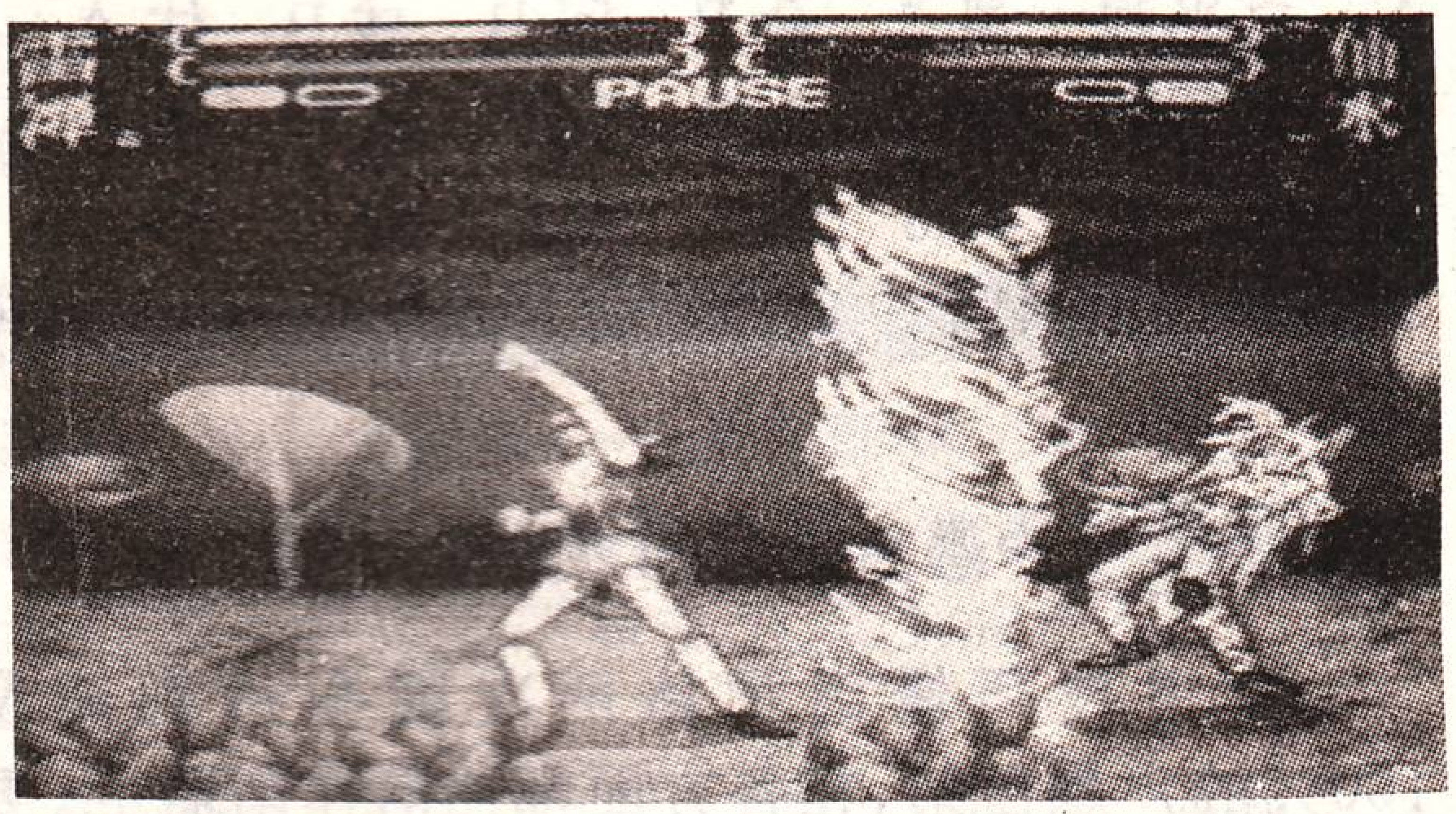
所有两种型态的角色都可以在游戏中变身！与直接选择超级型时不同点在于：一、变身期间威力狂增，一套连击能将对方打死！二、变身时只要灵力满档，输入指令即可，没有任何附加条件，变身后灵力不断流失，用完时恢复原状。

魔人幽助：→↘↓↙←↙↓↘→·重脚
妖狐藏马：↓↙←↙↓↘→·重拳
气钢斗衣仙水：↓↘→↘↓↙←·重脚
黑龙斗衣飞影：↓↘→↘↓↙←↙↓·重拳



超必杀技 FINISH！

这个是很了不起的设计，能够见到所有人超必杀技的隐藏特写。条件是在决胜局，当你的体力是重伤，灵力满档，而对方 HP 所剩值肯定会被你一下超必杀击毙时；稍接近对方（不要紧贴着）输入→←→重拳，可以一下把对手击晕（不会损伤对手体力，但注意→←→重拳必须自己体力重伤、灵力满档才能用出）；然后尽量远离对手使用超必杀技，这时就会看见迫力十足的精彩特写！



▲仙水的裂破风阵拳可以连续打击被抛上半空的对手

必杀技：

真·冥界波↓↘→·拳
暗翔冥蹴击↙(集气)↗·脚
冥界坏波←↙↓↘→↓·拳
超·冥界激灭神坏波→↘↓↙←→↘↓↙←·重拳

最后，就是只在最高难度时才能遇上的冥界之王。耶云也可以于对战 MODE 使用，方法是片头“PUSH START”出现时快速输入“Y”×7、“X”×6、“A”×5。

责任编辑：KING



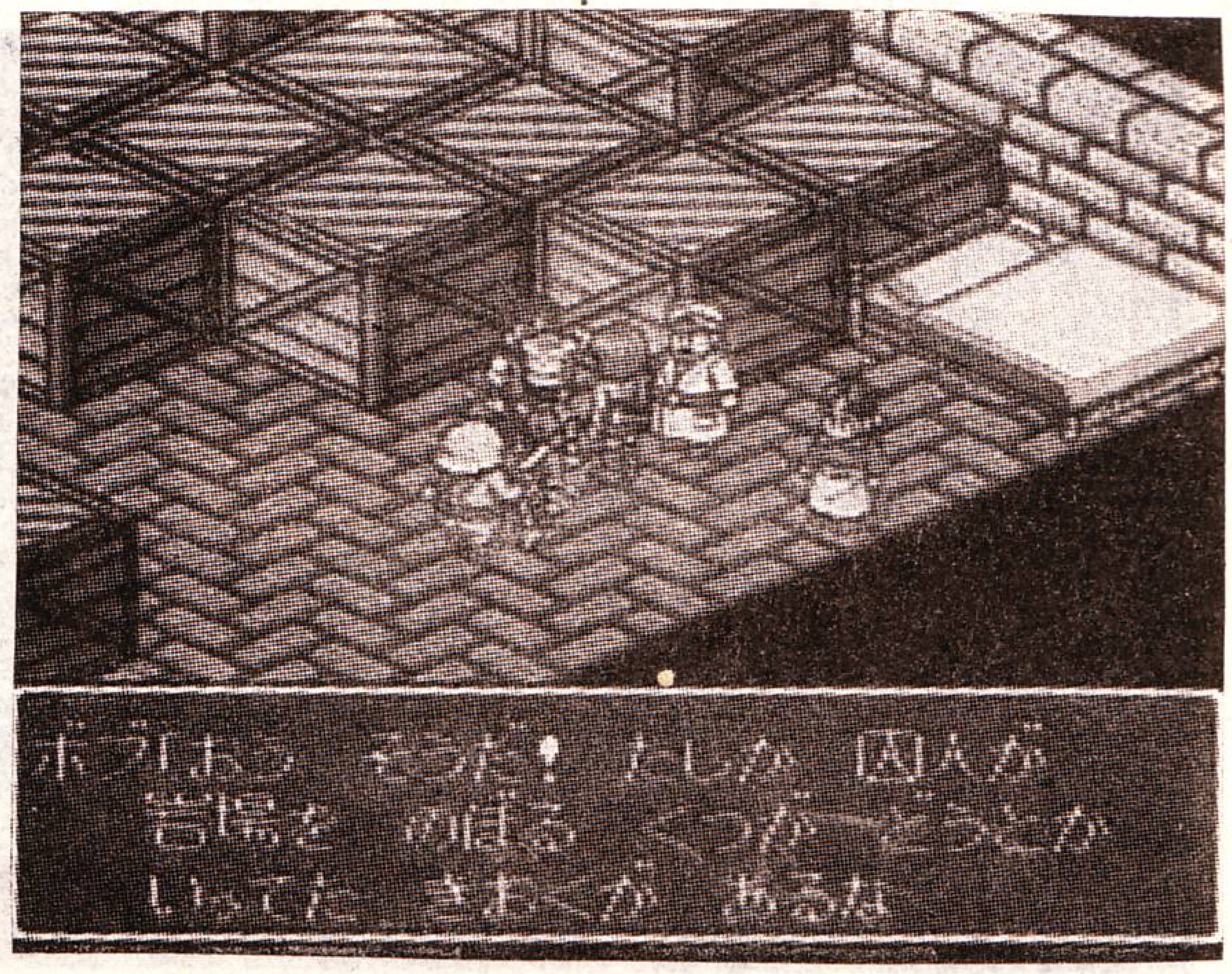
LADY STALKER 蕾蒂大冒险

——向过去的挑战

文/GOGO

类型 A·R 机种 SFC 厂商 TAITO 容量 24M

在开始进入本节目之前，首先有必要介绍一下它的作者：内藤宽。也许这个名字让人有点陌生，但说起其代表作，SEGA 著名的“光明”系列、“怒之铁拳”系列恐怕是无人不晓。在 CLIMAX 加盟 SFC 后，这位 GAME 奇才又为超任制作了与 MD“SHINNING FORCE”同风格的“FEDA—正义之纹章”，动感十足的战斗画面，人物善恶属性会影响伙伴加盟的设定等全新要素甚至更在“光明”之上。现任CLIMAX社长的内藤，于今年四月与 TAITO 联手拿出了他的又一力作——LADY STALKER。



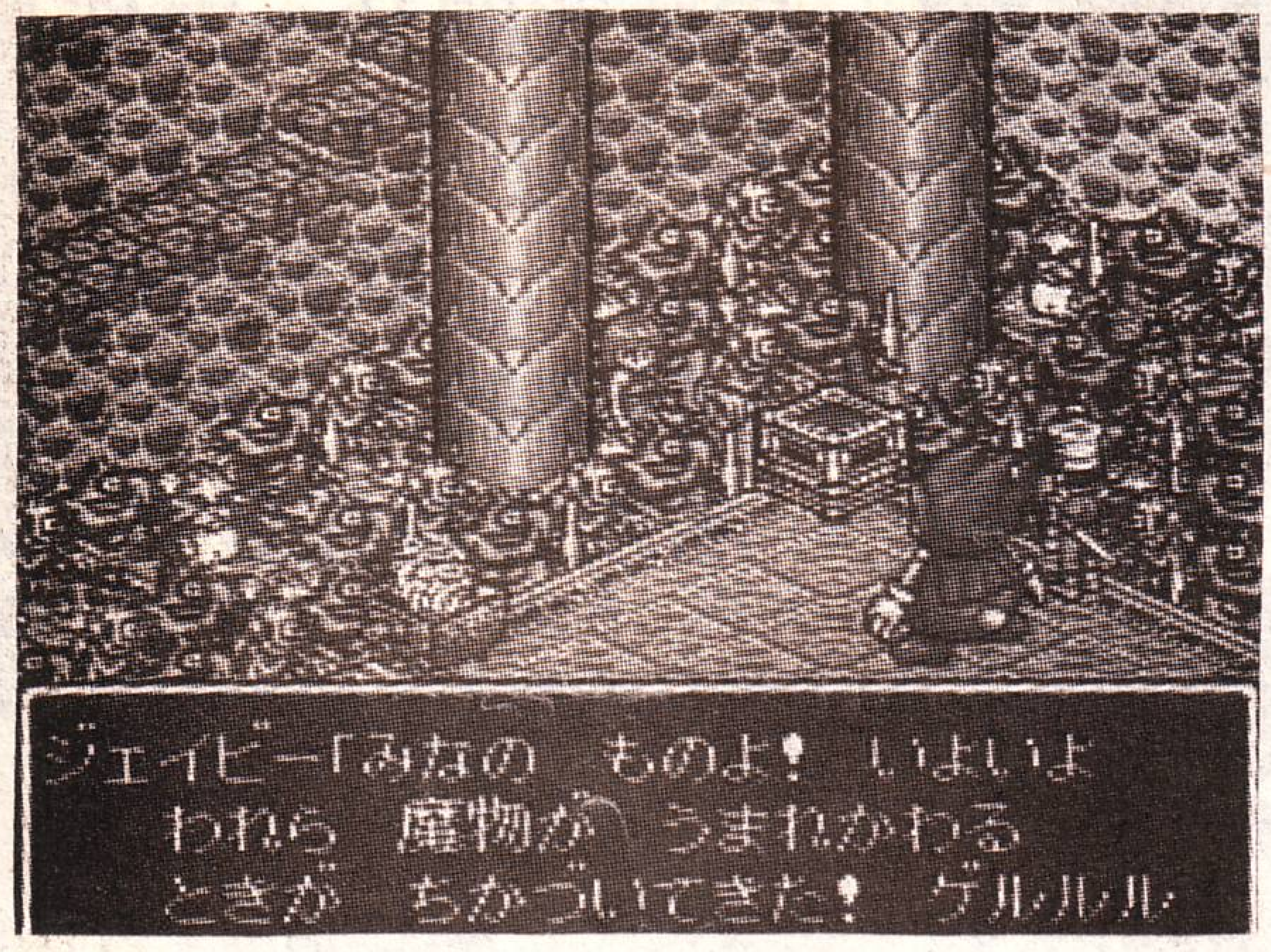
▲总体感觉与“LAND”真是很接近

看到这个标题，很自然让人想起 MD 的 LAND STALKER(皇帝的财宝)，相信内藤采用这个标题也有这个用意。的确“LADY”的移动、战斗系统、视角和音乐都与“皇帝财宝”非常近似，但无论是魔法、道具的数量和效果都大大加强，而且有轻松的水中行动及激烈的乘车射击版面。但最为显著和受欢迎的新系统，还要数游戏中与同伴协调作战的设计：主角 LADY 由你来操纵，而两位伙伴就靠 A.I(人工智能)控制战斗，这有点像 SQUARE 早些时候的一个 A.R 作品(好像是圣剑传说 2)。反正本节目的创新系统和操作方式，以及作者的精彩构思，玩过的朋友自然能体会到。

人物介绍

蕾蒂

我们的主人公。虽然是豪门的千金小姐却喜欢冒险之旅，她的主要武器是鞭子和皮靴，攻击方式也分为远程的鞭技与近距离的足技两种。LV 每提升 6 级，可以悟得两种新的必杀技，到 LV24时就能修得全部的四种鞭技与四种足技，



▲除了主角及两名 CP 控制的同伴，还有各种各样的独特性格的家伙

必杀技花样百出，其中还有空翻脚刀呢！

科克斯

蕾蒂的厨师，长于攻击的角色，同时善于使用回复魔法，在游戏后半段可以得到比其他人最强武器威力要高出三倍的金剑。平时会经常帮助同伴们回复体力，所以在他加入后就可以放心得多。只不过他初登场时防御力较弱，要尽快为他配置强力防具为佳。

尤吉奥

蕾蒂的家庭教师兼园艺师。虽然蕾蒂很讨厌他的说教，但有他强力的攻击魔法在冒险之旅中可以轻松许多。他在魔法及特殊攻击方面最强，不过接触战较弱，武具也一直是三人中最差的。

アイテム（宝物）介绍

RPG 中必不可少的道具，在本作中一样有着重要地位，下面的简表将重要的道具收录，相信玩者会有所帮助。

ツークラッチ　进行 2 次攻击，蕾蒂专用。

こだいのほん　用キングバロン的古代文字写成。

ふるいちず　本岛的全体地图。

レティウォッチ　蕾蒂的手表（或叫女式手表），计算游戏总时间。

おくすり　体力回复

どくちゅうわ　解毒

マヒノン　治疗麻痹（マヒした状态）

おぶた　使 LV 低于自己的敌人不会出现。

スプリンク　返回到过的村庄。

まかいのにく　使怪物出现。

マジックワォーター　回复一定魔法值。

ラレショップ　次元商店，可以在随意地点购物。

グムおかし　使尤吉奥和科克斯的魔力全回复。

チョコレータム　提升生命值的极限。

マジキャンラィー　提升魔法值的极限。

セントウォーター　使全员生命值回复。

まものエキス　在特定场合使用可以进行怪兽变身。

バナント　战斗中使用，使攻击力上升。

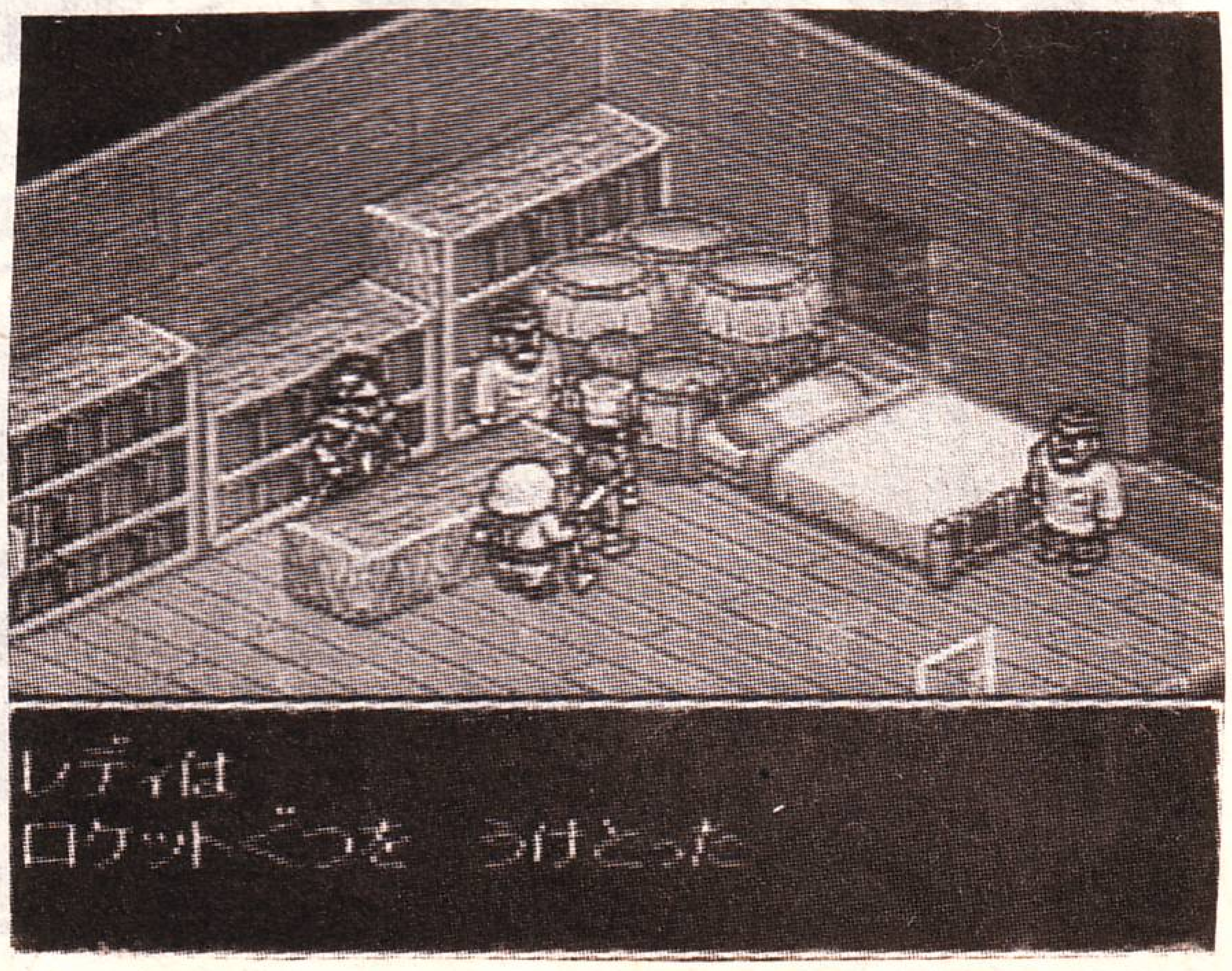
キングにんぎょう　遇敌时（BOSS 以外）逃遁。

ビザ　进入岛中必须品。

サジクのてがみ　用它可以知道サジク的行踪。

武器和防具

关于武器和防具恕不列表了，只有几点忠告：在中后半段会得到攻击力数值很低的东西，但其实有特定的作用或效果，比如火箭靴ロケットくつ可以让你飞起，防御之靴こつのくつ能使你在某些地方行动等等，此外，有些极强的防具会将你的魔法封住，一定不要急躁，也不要在获得新装备后立即放弃旧有装备。



▲购物是必不可少的

魔法一览

魔法名	消费魔力	作用	魔法名	消费魔力	作用
チョー	0	吸收一名敌人的魔力 15～26 点	ボワ	2	杀伤一名敌人 15－26 点
コルド	2	杀伤一名敌人 18－28 点	チョウワ	2	解毒
ゴムグツ	2	一定时间内保护主角通过某些地面	チセジ	3	己方回复生命值 40－50 点
ダウン	3	使一名敌人防御力下降 15－26 点	アツブ	3	使自己防御力提升 25－35 点
ズガ	4	杀伤一部分敌人 25－35 点	ソアッブ	4	己方全体防御力提升 17－27 点
シニ	4	瞬间杀死一名敌人	マボロシ	4	雾幻魔法，降低敌人命中率
ビガ	5	杀伤全体敌人 20－30 点	チャージ	5	回复己方生命值 90－100 点
ズガガン	6	杀伤一部分敌人 45－55 点	ダブラップ	6	己方攻击力提升 2 倍
フルチャ	7	己方的生命值全回复	シネネ	7	瞬间杀死一部分敌人
ザツプ	8	飞回去过的村庄	テンソー	8	迷宫脱出
ザコナイ	8	一定时间不会遇敌	ダマリーン	9	封住敌方魔法
ボワワ	10	杀伤一名敌人 70－80 点	アイシー	11	杀伤一部分敌人 56－65 点
チェネル	12	唤回死者的灵魂，成功率低	ビカデカー	15	杀伤全体敌人 35－45 点
ミナチェジ	18	己方全体回复生命值 90－100 点	リンネル	20	唤回死者灵魂

责任编辑：半熟

FRONT MISSION

前线任务——同伴角色介绍

类型 SLG　机种 SFC　厂商 SQUARE　容量 24M

文/凌丁

FRONT MISSION 前线任务被称为史克威尔的世纪之作，不仅因为它有着电子化的指令视窗、动人心魄的逼真战斗画面及漂亮的人物、机械造型，也因为游戏中经过精心设定的敌方、己方战机特性及充满专业气氛的机械强化操作。此外第三个重要因素就是带有 RPG 要素的剧情中出现一个个充满个性的角色。其实这个游戏的战斗操作并不算难，从发售至今已有很多人轻松完成，甚至着手进行第二遍游戏，多数人最大的愿望无非是两条：做出最强战机，凑齐最强阵容。本文即写给想找到所有同伴的玩家，好，废话少说，GO！

首先，本节目中能成为伙伴的一共有多少人呢？若把胖胖的皮威ピウィー也算上，答案是 18 人，这中间包括第十八关战争终结后加入队伍的坎茨ゲンツ(Gentz)，他就是最后一位同伴。下面就将几位有可能漏掉的角色作一介绍。

保罗ポール(Paul)

在第五场战斗グレイロックの町解放之后，到町内的酒场"TIGER－EYE"去一趟他就会成为同伴。他的修得限界是 4，模式是格斗·近距离·远距离，他的远距攻击特性值很高，适合使用导弹类武器。



阿尔塔アルダー(Alder)

他在メナサの町的酒场可以见到，当时态度十分傲慢。第五关之后回到メナサ，若在斗技场将其打败，他就会加入。不过之前别忘记SAVE。此人修得界限是3，模式是格斗·近距离·远距离。

克里高利奥グレゴリオ(Gregorio)

第8关结束解放フリーダム市之后，在斗技场将他打倒便能收服他。当时他名字是コング(Mr. Kong)。他非常擅长格斗，因此要用远距离攻击对付他……最好先去SAVE一下。他的修得限界是3，但除了强大的格斗力没法强化别的技能。

波比ボビー(Bobby)

布伦卡ポルンガ(Porunga)

这两位11关以后在ペセタの町露面，但有时町内会发生一些意外，所以之前SAVE…不必多说了。波比的修得限界是4，三种技能全部都有。布伦卡的限界是5，技能中少一种远距离。

拉尔夫ラルフ(Ralph)

被错过可能性最大的角色。其实他就在フォートモーナス的斗技场出现，完成某一事件后到那里去，在名单上就会出现他的名字。他的修得限界只有2！技能倒是全有…其初期LV设定就是22级。总之去把他找出来吧！

其余角色

洛依德ロイド(Roid)

非常平均全面型的角色，限界是5，格斗·近·远。

撒卡塔サカタ(Sakata)

提升LV后近距离攻击会极强，限界5，格斗·近·远。

娜塔利ナタリー(Natalie)

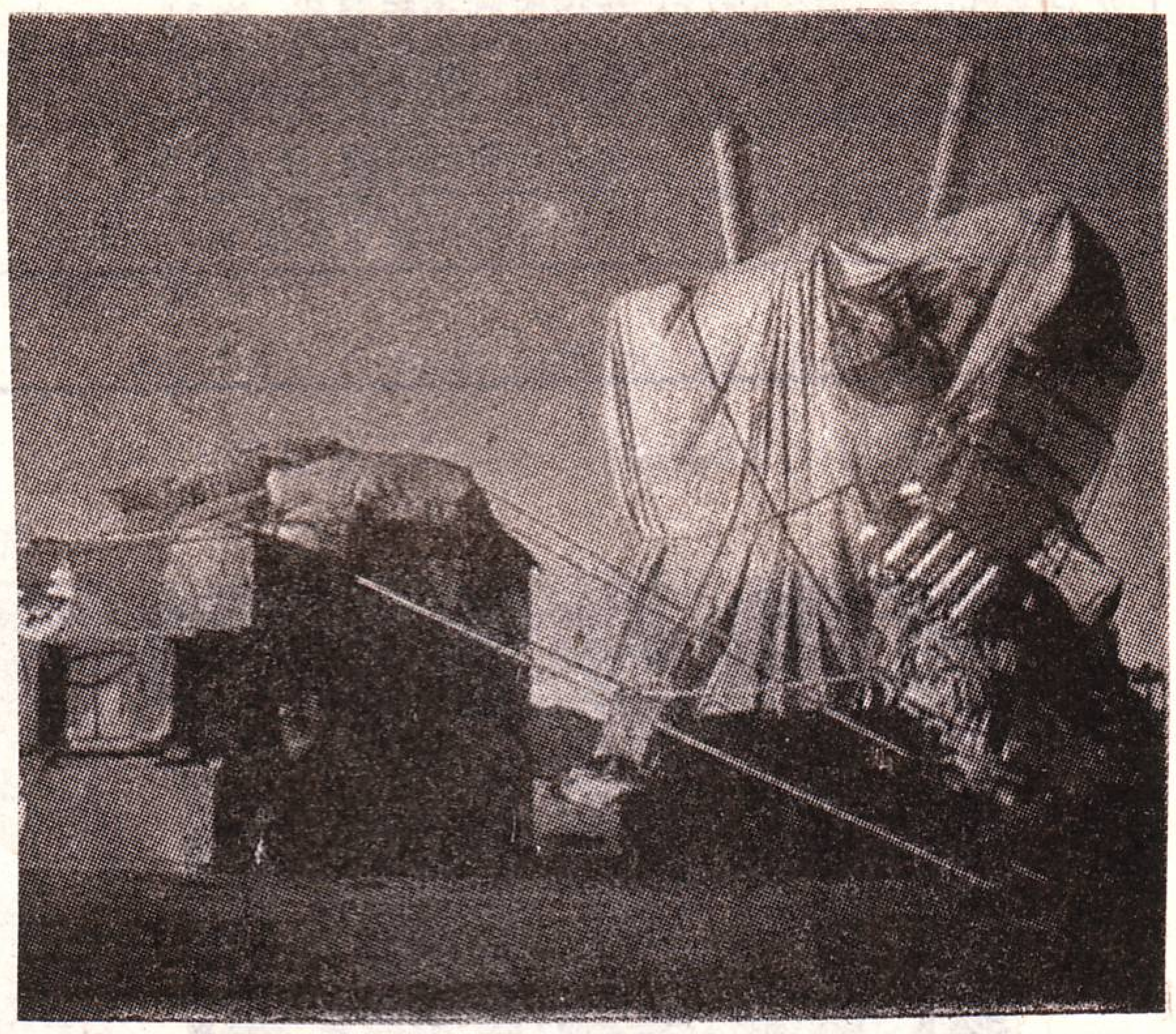
与洛依德相似的类型，限界5，格斗·近·远。

凯斯キース(Keith)

不妨随意培养试试看。限界5，格斗·近·远。

J. J.

近距离战极强的角色。限界5，格斗·近·远。



弗雷德里克フレデリツク(Frederick)

格斗及远距离素质高。限界4，格斗·近·远。

杨美华ヤン(Yang)

格斗素质高，需强化近距离能力。限界3，格斗·近·远。

汉斯ハンス(Hans)

完全的飞弹类型，近距离需要锻炼。限界3，近·远。

莫利モーリー(Maury)

较平均的二线人物。限界4，格斗·近。

伊希恩イーヒン(Yeehin)

近距离很强的人物。限界4，格斗·近·远。

好啦，人物介绍就到此结束，不管是第一次还是第二次玩这个节目的朋友，祝你们玩得痛快。

编者按：关于前线任务的一些秘技已在本期登出，请注意秘技天地。 **责任编辑**：KING

87 年头号扛鼎之作，销售量 37 周保持第一，认知度 74 周绝对领先。获 87 年度最佳游戏金奖是众望所归！



勇者斗恶龙 Ⅱ

文/我是云

机种 FC　厂商 ENIX　类型 RPG　容量 128K

自从你的祖先打倒了邪恶的巨龙，拯救了阿利夫加鲁多大陆（アリフカルド）后，和平的日子降临了。一百年后，被人们称作大神官哈刚（ハーゴン）的野心家，从幕后窜上了邪恶的舞台，演出了一场邪恶肆虐，最终被正义力量打倒的老戏。

不很贪心的大神官哈刚采取的第一步行动是将蒙布尔克城（ムーンブルク）毁掉，他派出的爪牙杀死了这个王国内连同国王在内的几乎所有的人。但是幸好还有一名受了重伤的士兵逃到了罗利西亚城（ローレシア），他向罗利西亚王报告了惨状后便死去了。这时，老国王对自己的儿子（就是你）说："王子，你是继承了洛特（ロト）血脉的勇者。去吧，去创造传说吧！"

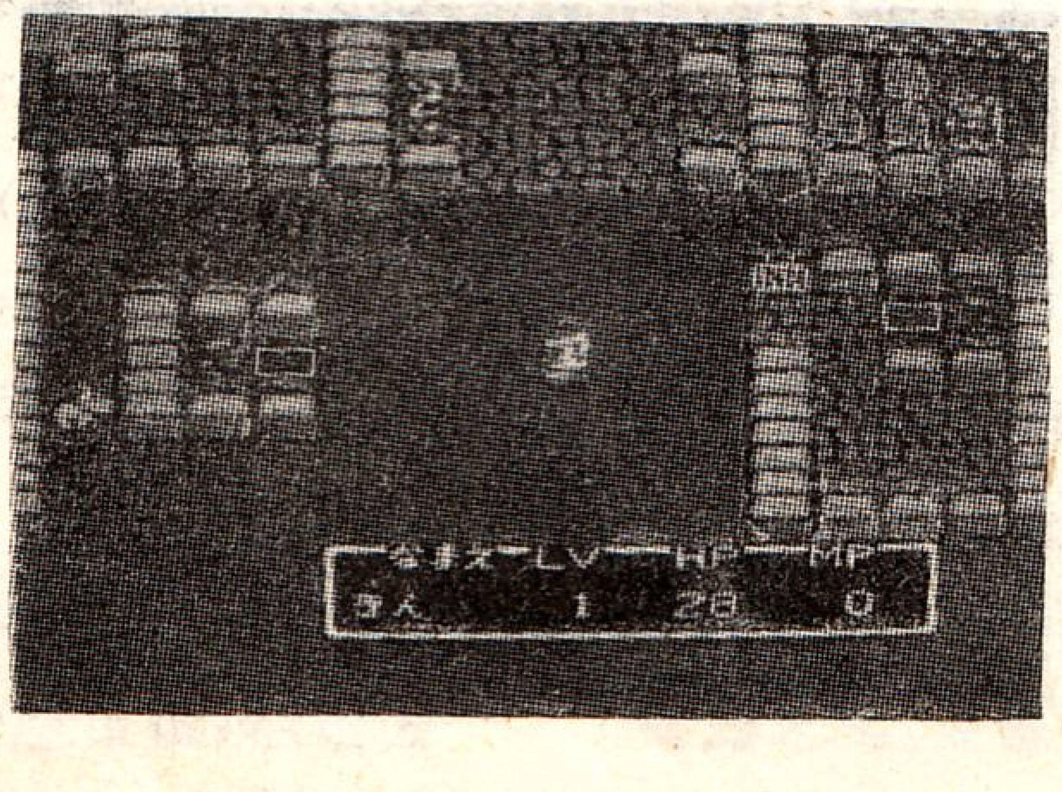
下楼后，从楼梯旁的宝箱拿了铜剑（どうのつるぎ）和钱后，首先要学习一下怎样才能当一名勇者。尽量与能见到的人交谈，获得信息；要知道宿屋可以恢复 HP 和 MP、道具店及武具店能买到所需物品、教会中可以解毒、解咒及复活，但要花钱（这是修道的人应有的行为吗?），役所中可以随时存取钱和物品；时空隧道可以将你迅速传递到遥远的地方；在国王或一些特殊人物处可以听到续关咒文（接关密码）；当手中持有福引券（ふくびきけん）时，去博奕所可以玩博奕游戏得到奖品。大致了解勇者应该怎样做之后，听国王说在撒马多利亚城（サマルトリア）的王子唐奴拉（トンヌラ）和蒙布尔克城的公主娜娜（ナナ）也是继承洛特血脉的人，找到他们可以使正义的力量强大一些。

从罗利西亚城向西去往撒马多利亚城途中，首先到达了利里沙镇（リリザ）。在这里听人们说在镇子西边的祠堂中，通过时空隧道到达蒙布尔克，这也许是找到娜娜的捷径吧。

由利里沙镇向北不远，就到了撒马多利亚城。在城中的地牢中，隔着牢门与犯人交谈中得知不同颜色要用与门颜色相同的钥匙才能打开。本来应该找到唐奴拉王子的，可是却听到撒马多利亚国王说他已经开始抵抗哈刚，去了城东的勇者之泉接受洗礼去了。还听公主说唐奴拉走路爱绕圈子。

从城里出来一直向东，走到罗利西亚大陆最东北的海边，发现了一个洞窟。进入后可以得到一些宝物及在勇者之泉中接受洗礼。不过，又来晚了一步，唐奴拉王子已经走了，听老人说他又回撒马多利亚城找你去了。唉，这种事真是有趣，你是否也和朋友有过这种互相走岔的经历呢。

赶紧又回到撒马多利亚城，但并没有找到唐奴拉王子，这小子怎么回事呀！对了，他不是喜欢绕圈子吗，是不是去别的地方了呢？果然，在利里沙镇中的宿屋中找到了他。于是，唐奴拉王子加入队伍中。下面去找公主吧。但是来到撒马多利亚城西边的劳拉之门（ローラ），士兵却不让你通过。那里的老人让你去罗利西亚城的南边的祠堂去找他的弟弟。为什么要找他弟弟呢？在农业社会或自命现代社会而骨子里仍是农业社会中的老人们总是凭想当然及命令的口吻让你去做这做那，但又没有能够说服你的正当理由。为了继续将游戏玩下去，还是去吧。当找到了另一位老人后，听他说在撒马多利西城西边的湖中洞窟中藏着银色的钥匙（ぎんのカギ），但那里妖怪很厉害，一定要二人一同去取才有可能生还。



▲你肩负着重大的使命

从湖中洞窟中拿到银钥匙后，可以打开以前的银色门扉。在罗利西亚城中打开许多银色门扉后可得到许多宝物，还会听到除魔铃能减少自己被咒语弄住的机会。在城中地牢中的犯人说你要将门打开放他出去，就告诉你一个重要消息。什么，在我的王国中还要讲条件，找不痛快呀！严刑拷打加施××计看你说不说。唉唉唉，怎么有



地图注：

①罗利西亚城　②利里沙镇　③勇者之泉　④撒马多利亚城　⑤湖中洞窟　⑥劳拉之门　⑦蒙贝他镇　⑧蒙布尔克城　⑨风之塔　⑩龙之角双塔　⑪鲁布加纳镇　⑫拉达多姆城　⑬龙王的城堡

⑭沉船处　⑮大灯塔　⑯泰帕村　⑰布拉努尔　⑱世界树　⑲火焰祠堂　⑳德尔根达尔城　㉑萨汗镇　㉒布尔伯镇　㉓满月之塔　㉔海中洞窟　㉕精灵祠堂　㉖哈刚神殿

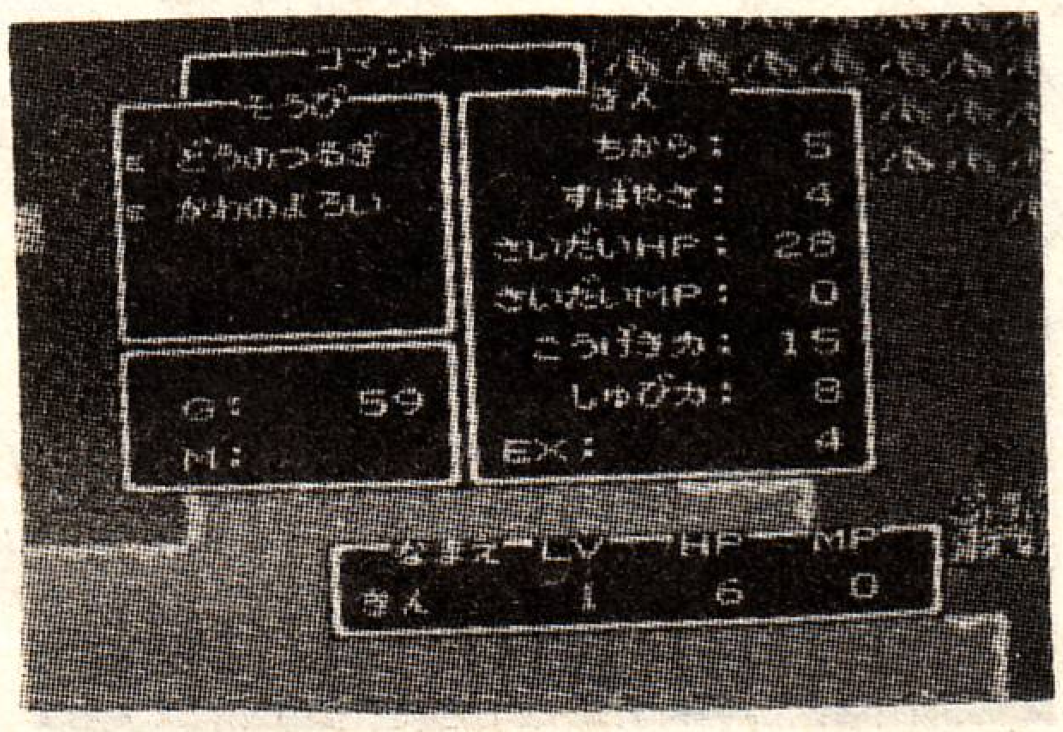
变质的倾向呀！是不是思想根源有问题，不是人性本善的吗？在利里沙镇中打开银色门扉后可以玩博奕游戏。

当你拿够了宝物、听完了消息后，来到劳拉之门时，士兵已经让开。你从地下通道就可以来到蒙布尔克大陆。出洞后向南走，来到蒙贝他镇（ムーンペタ）。在镇中听说蒙布尔克城在镇子的西方，又听说镇子南边的风之塔里有一件风之斗篷（かぜのマント），穿上它从高处跳下时可以滑翔一段距离。镇中有条奇怪的狗总是跟着你。先不管他，去蒙布尔克找娜娜公主去吧。

来到蒙布尔克城，发现这座王城被哈刚变成了一片废墟，到处都是沼泽，穿过沼泽很费力气。从城边绕到城中心的楼梯处，下去发现一名士兵还有一口气。他对你说娜娜中了咒语，必须用太阳神之镜（ラーのかがみ）才能解除咒语。还说城中有许多亡魂。原来城中一团团的火的亡魂。与亡魂对话，他们会告诉你娜娜被变成了一条狗，原来蒙贝他镇中的狗是……还会告诉你在城东的一片挨着四座桥的沼泽地里有太阳神之镜。

来到四座桥旁的沼泽地，在沼泽中右上方的一格处调查，发现了太阳神之镜。回到蒙贝他镇中，使用太阳神之镜终于把变成狗的娜娜公主恢复了人形，随后她也加入队伍。三人又从蒙贝他镇的东北方，沿着蒙布尔克大陆的东海岸南下来到风之塔，在塔中找到了风之斗篷。

三位继承洛特血脉的勇者终于在一起了。回到蒙贝他镇中，不知该做什么了，又没有老人来指指划划，闲来看看李敖的书吧。书中说我们应该去追寻西方的真髓。果然，在蒙布尔克大陆的西海岸发现了祠堂。李敖的话真对呀！穿过祠堂来到一片沙漠中，向北走的话会发现一对高塔，在塔北方偏西一点的地方有一个祠堂。里面的老人坐在金色门扉旁，他说只有金钥匙才能打开金色门扉（我们早知道了）。来到塔里，有个人告诉你这里就是龙之角（ドラゴンのつの）的高塔，利用风之斗篷可以飞到对岸去。三人上到塔顶，披上风之斗篷从塔顶跳下，果然飞到了对岸（只有一件斗篷三个人怎么能都飞呢?）。下了北之塔后向东走发现了港湾小镇鲁布加纳。在这里有个商人对你说：“只要你能帮我把沉船中的财宝捞上来，就给你报答。”（你为什么不说沉船地方，让我们去哪儿捞呢?）又有一个人对你说镇子东边就是阿利夫加鲁多大陆，那不就是上一代勇者制造传说的地方吗？在镇中发现有几个妖怪正在调戏一个小姑娘，而镇上的人却都不管，警察干什么吃去啦！（噢，对啦，好象在RPG世界中没有警察。又好象在我们生活的现代社会中也发生过这种事吧。）当帮助小姑娘打跑了妖怪后，她会带你到她的爷爷面前，老人为答谢你，说他的船你可以随便用。好，既然我们也是继承洛特血脉的勇者，就去看看祖先奋斗过的地方吧。

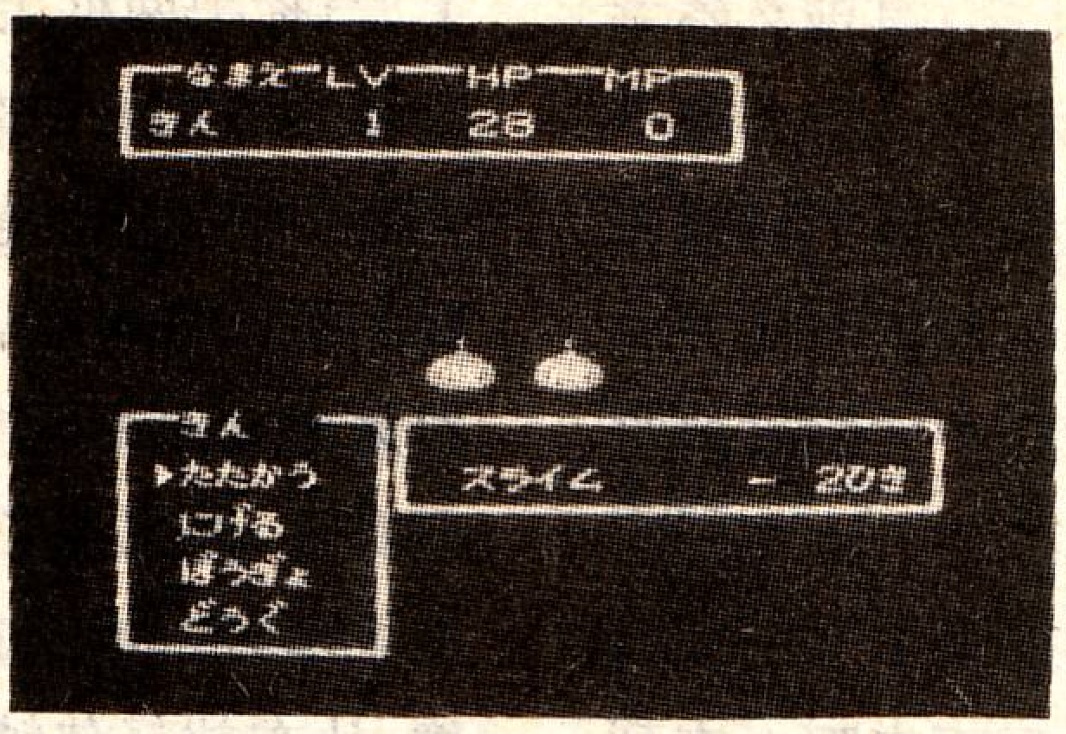


▲数据界面仍沿袭Ⅰ代风格

乘船来到祖先的王城拉达多姆城（ラダトーム），一百多年以来这里发生了不小的变化，最大的变化是拉达多姆城与旁边的小镇合并了。三人去找这里的国王，却听士兵说：“国王为躲避哈刚，不知跑到哪里去了，真是个懦夫。”（还说别人，自己不也是缩在城里不敢出去吗。）又在城中听说有一艘船沉在鲁布加纳北面的海中，快去捞财宝吧。

出城之后，刚要乘船去捞财宝，却看见王城南边就是原先龙王的城堡。看绕圈子的唐奴拉建议先去那里看看吧（找他的时候是不是他也这么想，所以老是走岔呢？这家伙真要命！）。不过，看看也无妨。进入龙王城发现这里变化不大，而且传说中的洛特之剑（ロトのつるぎ）还在这里藏着（上一代勇

者是否精神有问题，好好的不把剑传给后代，又放回来干嘛？考验？吝啬？不愿别人超过他？）。来到龙王宝座，发现了它的后代小龙王。小龙王不象它的祖先，十分友好地接待了勇者，一点儿也不记仇，好象比人类还好点儿。它告诉你只要收集齐五个徽章后，就会得到罗比斯的守护，还说在原先梅尔吉特城（メルギド）南方海中的一个岛上有一枚徽章。



▲著名的史莱姆也会登场

出了龙王城堡，先要去寻找沉船财宝。从鲁布加纳镇一直向北航行，发现大海中有一块与其它海面不一样的地方（需注意的是屏幕是循环的，走过了会从下方出来，在 SFC 版中沉船处极不显眼），调查那处便找到了沉船的财宝（ふねのざいほう），把它交给镇上的商人后，他就送给你一支山彦之笛（やまびこのふえ），可却不告诉你它有何用。去找小龙王所说的徽章吧。乘船去阿利夫加鲁多大陆东南面的海中小岛，途中发现梅尔吉特镇已经不存在了。来到岛上塔中，在迷宫般的塔中听说哈刚的神殿在蒙布尔克南边的隆达尔吉亚大陆（ロンダルキア）上。突然，看到一个老人向我们招手，似乎要带我们去什么地方。一直跟着他，发现一个宝箱。刚要打开它，却受到妖怪的攻击，打败它们后就得到了星星徽章。

乘船从龙之角绕过这里的陆地，沿着隆达尔吉亚大陆的西海岸南下，发现了一条河流，顺着河流来到源头，下船绕过山口向东走，会发现一个叫泰帕（テパ）的村子。在村中听说有一个编织高手住在村中，还听说在村南湖中岛上的满月之塔中有月亮碎片（月亮难道真的让真主切碎了吗？），原来是可以乘船到达的，但现在河道干涸了，必须要打开水门将水放进河道后，才能过去。但是，水门的钥匙（すいもんのカギ）却被一个叫拉格斯（ラゴス）的人偷走了。

所以，跟下来就是去找拉格斯去拿水门钥匙。乘船由原路回到海上，发现隆达尔吉亚大陆西边，有一个很大的岛屿，岛上有一座被称作水都布拉努尔的都市。在这里可以听到许多重要的消息：在隆达尔吉亚东南角的海中小岛上长一棵世界树，上面生长的世界树之叶（せかいじゅは）可以起死回生；在火焰祠堂中藏有太阳徽章；在罗利西亚大陆南方大岛上的德尔根达尔城（デルコンダル）中有月亮徽章；使用神圣的织机（せいなるおりき）来编织雨露之丝（あまつゆのいと）的话，就可以织出一件水之羽衣（みずのはごろも）。

从布拉努尔乘船沿隆达尔吉亚大陆南海岸东行。一路上首先会发现在大陆东南角上有一座市镇，但进去一看只有一个男人和一条狗，有一道金色门扉，但不知那边是何处。继续向东会发现长有世界树的小岛，在世界树上可以摘下一片世界树之叶带在身边（但只能带一片，使用后才可以再摘，这叫什么树呀，整个儿一根草）。再向东走一点儿，有一小岛上有祠堂，进去一看，里面有火焰，这就是火焰祠堂吧。果然，在祠堂外的右上角墙边发现了太阳徽章。从这个祠堂出来，乘船向东北方前进就到达了德尔根达尔城。在城中遇到一位占卜师说他能告诉你要找的东西在何处，但他一会儿指东，一会儿指西，一看就是一个骗子，千万不要信！（可悲的是，在现代社会中仍有为数不少的人相信算命的话。这些人应该都是悲观的，因为他们不知道用自己的劳动去创造自己美好的未来，而是要从算命的人那里去获取自欺欺人的自慰或毫无根据的恐惧。而算命人的应该都是乐观的，因为他们大概都已经算到自己将来永远不会有舒适的生活及长寿的生命，也没有想不开，还快乐地活着）又听说如果吹起山彦之笛时出现了回音，就说明那里藏有徽章。果然，你在城中吹起笛子后，听到了回音，赶紧去找月亮徽章吧。在这里的国王处听他说只要让他高兴就会得到奖励，你若答应与国王养的野兽搏斗并打败它后，国王便会给你月亮徽章，但必须自己去要。之后，又听说在城南海岛中的渔港萨汗镇（ザハン）中有一名叫达西森（タシスン）的人拿着黄金钥匙（きんのカギ）。立即乘船南下，在茫茫大海中的一座极小的岛上找到了萨汗镇。来到达西森家中，他妻子却只告诉你他喜欢狗。又听别人说在镇子西北方海中有一处被岩礁环绕的洞窟，若想进去的话，必须用月亮的碎片使海水涨潮，还有人说他看见镇子打渔的船被妖怪袭击了，是不是达西森也回不来了？这时，突然听见有人说镇上的狗总是要把他拉到某处，实在不明白是怎么回事。达西森不是喜欢狗吗，果然，跟着那只狗走，会在它的左边找到黄金钥匙。

这样，以前所有的金色门扉都可以打开了。在德利西亚城中拿到了洛特之印（ロトのしるし），用它可以在阿利夫加鲁多大陆东南角的祠堂内跟老人换取洛特之盾（ロトのたて）。（这不就是一代中那个老人吗？又活了一百多年呀，真是生理上的大成功，但想法还是老一套，没什么新鲜的东西）。在撒马多利亚城中拿到洛特之盔（ロトのかぶと）。在蒙贝他镇，打开金色门扉后可通过一关看妖怪的牢狱的通道来到一老人处，他会告诉你在精灵祠堂中如果拥五枚徽章就可以得到罗比斯的守护。在拉达多姆城中打开金色门扉后听说在龙之角高塔的三楼有雨露之丝。在德尔根达尔城打开武具店的后门，进去可拿到盖亚之铠（ガイアのよろい）。去这些地方如果利用时

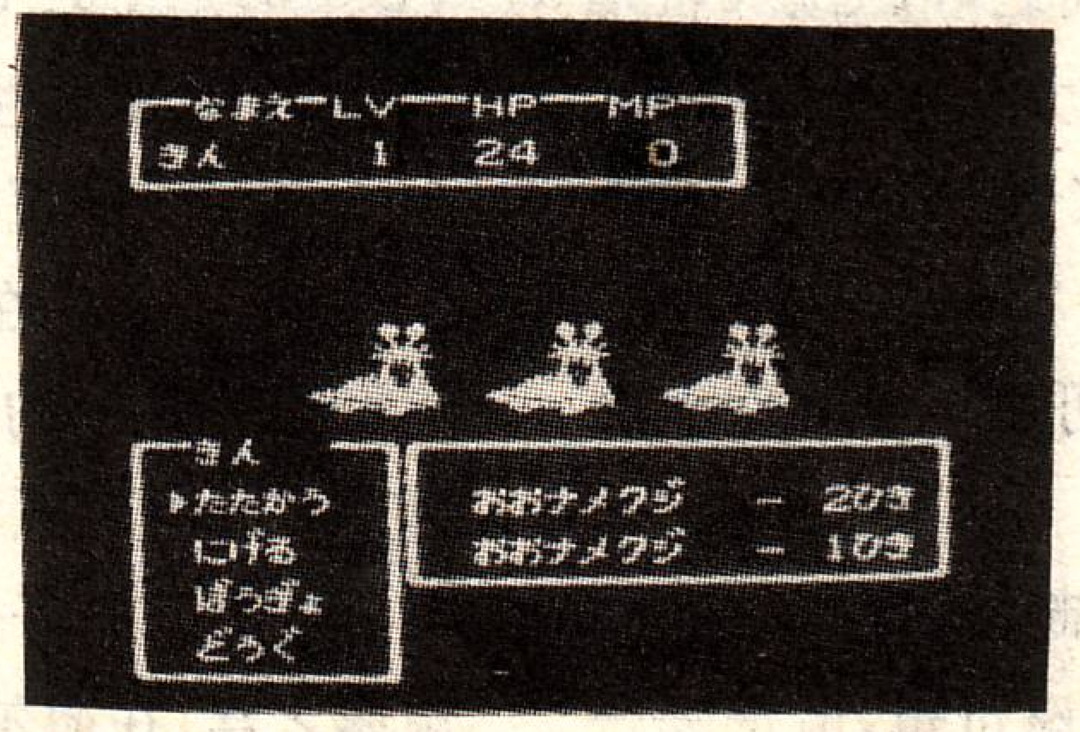
空隧道是非常方便的。

还记得隆达尔吉亚大陆东南角上的只有一个人和一条狗的镇子吗？到那里打开金色门扉就来到地下城镇布尔伯（ペルポイ）。在镇中听说只有在德尔根达尔北方海中的精灵祠堂中得到大地精灵罗比斯的守护才能破解哈刚的咒语。还听说镇中有卖牢狱钥匙（ろうやのカギ）的。在左边的一间道具店中看到出售道具的目录中有一项没有标出是什么东西，这就是牢狱的钥匙，买下来吧。来到镇中的牢狱，士兵告诉你关在狱中的拉格斯不见了。拉格斯不是拿着水门钥匙的人吗？打开右边牢狱的门，里面没人，但却看见地上有一堆碎石，是不是从这里跑了呢？果然在墙后面发现了拉格斯，他会给你水门钥匙。打开左边的牢门，老人会告诉你只有邪神像（じゃしんのぞう），才能打开通往哈刚神殿的路。这时，又想起罗利西亚的那个犯人还掌握着重要的情报呢。回到罗利西亚放出那人，他便告诉你在通往隆达尔吉亚的路上有生命徽章。这个牢里还关着一名神父，为什么他也被抓进来了，原来他是妖怪变的。打败他后可得到雷杖（いかずちのつえ）。在布拉努尔镇中，打开教会后面的门，就可以进入那里的时空隧道。会被传送到一处祠堂，这里的老人告诉你，祠堂西边有一条通往哈刚神殿的通道，这个祠堂一楼中，墙上有一处暗门，要仔细寻找（在SFC版中一楼右上角有速度种子（すばやさのたね））打开它后出去会发现一个妖怪，但它很胆小，怕挨打，它告诉你蒙贝他镇中有水之徽章。从这个妖怪待的地方向外走就会来到陆地上，原来这就是布尔伯西边的祠堂。来到蒙贝他镇打开地牢的门，打败妖怪后，在妖怪刚才待的地方调查，可以找到水之徽章。

三人按照线索来到泰帕村，在村子西北角的水门处使用水门钥匙将门打开，这样水便流入河道。随后，三人乘船来到满月之塔。进入塔内之后先要爬到最上层，打开宝箱得到一个祈祷指轮（いのりのゆびわ），它可以为主角恢复五次MP。之后再往下走，在遇到一位老人对你说在德利西亚大陆东北角祠堂中有人知道怎样去哈刚神殿后，就要以打开宝箱得到月亮碎片了。继续乘船到那个祠堂，里面老人告诉你用月亮碎片进入海中洞窟可得到邪神像，但洞内有岩浆，只有穿上水之羽衣才能不受伤害。还告诉你萨汗镇有神圣织机。

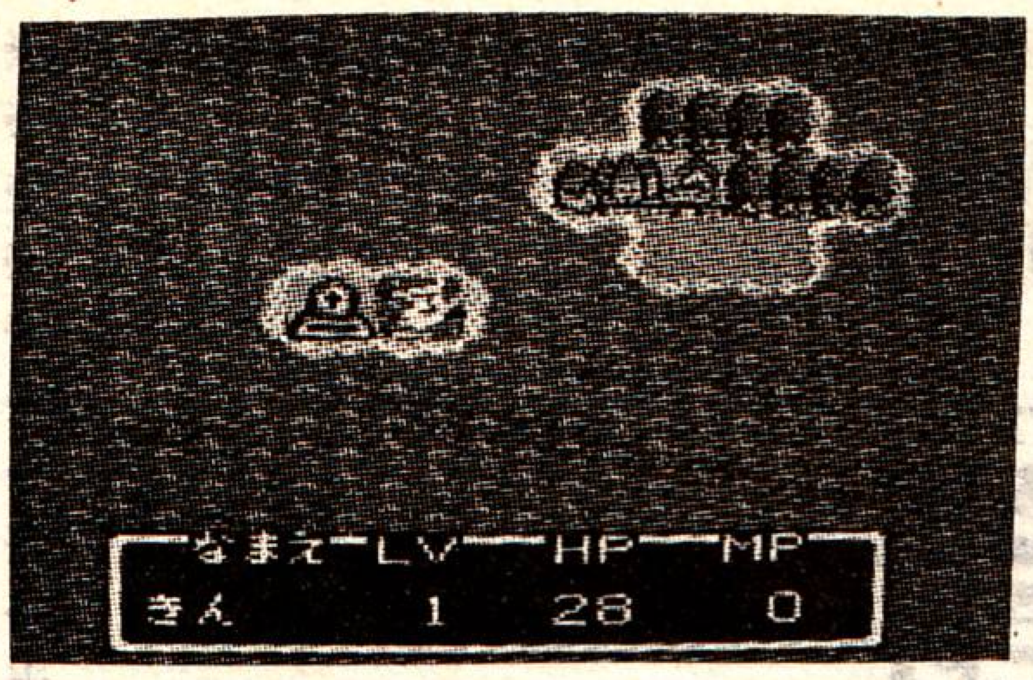
听老人的话来到萨汗镇，打开镇中的门可得到神圣织机。还差雨露之丝才能织出水之羽衣。于是，一行又来到龙之角，在北边塔的三楼找到了雨露之丝（FC版要一步一步调查，SFC版在楼梯左两格、上一格处）。这样，就可以去泰帕村找到编织高手唐莫哈米（ドンモハメ）爷爷去编织水之羽衣了。当你把两件宝物给老爷爷后，他对你说："这个要过些时候才能织好，你以后来拿吧！"当你在镇中睡了一觉，再去找他时，他还是没有织好。必须在你听到一次复活咒文并关机重来之后，他才能将水之羽衣给你。穿上水之羽衣并乘船来到萨汗镇西北的洞窟边上，在左下角处使用月亮碎片，海水涨了起来，船顺利通过了岩礁。在洞窟中历尽千辛万苦终于在地下五层中打倒了妖怪并拿到了邪神像。从布拉努尔镇的时空隧道来到布尔伯西面的祠堂，出祠堂向西走，来到一片沼泽地。在沼泽地最上一行从右数第三格处使用邪神像，岩石就会裂开，出现通往哈刚神殿的洞口。进入洞中，会发现有许多陷井使你掉到最下一层。不必担心，在那里可以找到生命徽章。这样，五个徽章已经找齐，乘船来到德尔根达尔北方的精灵祠堂中，一直下到一处有四个十字架的屋内，站在四个十字架正中，就会得到罗比斯的守护（ルビスのまもり）。

至此，一切准备工作算是完成，勇者终于拥有了与哈刚挑战的实力，而没有在这之前被其消灭。从通往隆达尔吉亚中心的洞窟向哈刚神殿进发吧。在洞窟一楼右下角的楼梯来到二层，发现这层是一处无限循环的地方，必须从楼梯向左走，在第三个路口向右拐，才会看到上三楼的楼梯。三楼很宽广，首先到最右边的楼梯上楼直至五楼可得到洛特之铠（ロトのよろい），穿上它可防止一切沼泽对你的伤害。回到三楼从最左边的楼梯上至五楼在一间屋内有一顶不可思议的帽子（ふしぎなぼうし）。再从三楼左上的楼梯上至五楼，在一间屋内有一死神之盾（しにがみのたて），但装备它会受到阻咒，战斗时常常不能行动，只能在教会中解开咒语，还要花钱。最后，从三楼右上方的楼梯上至五楼，可继续前进。五楼的地形很奇特，以2×2为单位的地面上，右上角的一格就是陷井。若不小心从陷井掉到四楼，就要从四楼右上角的楼梯回到五楼。不过，若从四楼左下角上一格、右一格处的陷井掉下去，就会发现一宝箱，内有闪电剑（いなずまのけん）。拿到闪电剑后向右走从陷井落下再来到一楼。重新回到五楼后，从五楼右上角的楼梯上至六楼。六楼也是妖异的迷宫地形，若不走正确路线而会永远循环下去。正确路线为右→左→右→右上→上→左→上→右，然后继续向右便找到楼梯，通过洞窟。



▲敌人数量比 I 代增加许多

上到地面，已经来到隆达尔吉亚的内陆高原上，向东北方走发现祠堂。祠堂中可免费恢复HP和MP，如果在这里听到复活咒文的话，无论在何处只要用吉美拉之翼（キメラのつばさ）或飞翔（ルーラ）咒文就可直接回到此处。另外，这里的时空隧道可到达布拉努尔镇中。



▲虽在咫尺，却过不去

以这个祠堂为基地，向祠堂西南的哈刚神殿进发。来到哈刚神殿，却发现这里与罗利西亚城一模一样，这就是哈刚的咒语吧。不过城中的宿屋可以帮你恢复HP和MP。在王座前消灭了妖怪后，在王座后墙的从左数第二格处找到暗门，进入通道后应使用托拉马那(トラマナ)咒文来防止自己在咒之地面受伤害。在通道左边的屋内可得到恶魔的尾巴(あくまのしっぽ)，在右边的屋内可得到恶魔之铠(あくまのよろい)。不过，这些可都是受阻咒的道具，最好不要装备。在通道正中心打开门进入一间屋内，在巨大的十字架中心使用邪神像的话，就可来到二楼。这里并没有迷宫(有谁没事儿把自己的家弄成迷宫呀!)，但会碰到厉害的妖怪，一直来到第七层，终于看到了哈刚。双方二话不说，立即动手，当哈刚最终被打倒之后，老一套的是又出现了一只被称作破坏神的怪物西多(シドー)，当三个人历尽艰险打败了西多后，哈刚的神殿崩毁了。

三人乘船回到罗利西亚王城，国王在王宫中列队欢迎;"你们三人勇敢地保卫了世界的和平，不愧为继承洛特血脉的勇者!"于是，自动让出了王位，新的和平时代又开始了，举国欢庆，人们将永远记住他们三人……

中日文对照

行走中:

はなす——对话　つよさ——状态　かいだん——楼梯　とびら——门　じゅもん——咒文　どうぐ——道具　つかう——使用　わたす——给予　すてる——丢弃　とる——拿取　しらべる——调查　ひがし——东　みなみ——南　にし——西　きた——北　レベル——水平　そうび——装备　つよさみる——看状态　さいだい——最大限度　ぶき——武器　よろい——铠甲　たて——盾　ちかろ——力量　すばやさ——敏捷　まもり——守护　こうげきりょく——攻击力　しゅびりょく——守备力　かいにきた——买　うりにきた——卖　やめる——停止　めずける——寄存　ひきだす——取出　おかね——钱　どくのちりょう——疗毒　のろいをとく——解咒　いきかえらせる——复活　ゆうしゃのしそん——勇者的后代　まほうせんし——魔法战士　まほうつかい——魔法使者

战斗中:

こうげき——攻击　にげる——逃跑　ぼうぎょ——防御，どうぐ——道具　じゅもん——咒文

主角状态:

どう——中毒　ねる——睡觉　マヌーサ——迟钝　マホトン——封咒　しに——死亡

武器及防具:

どうのつるぎ——铜剑　こんぼう——棍棒　ひのきのぼう——扁柏树之棒　せいなるナイフ——神圣小刀　くとりがま——锁链镰刀　てつのやり——铁枪　はがねのつるぎ——钢剑　まどうしのつえ——魔道士之杖　おおかなづち——大铁锤　ドラゴンキラ——屠龙剑　はやぶさのけん——隼之剑　ひかりのづるぎ——光之剑　いかずちのつえ——雷杖　いなずまのけん——闪电剑　はかいのつるぎ——破坏剑　ロトのつるぎ——洛特之剑　かわのよろい——皮甲　めのののふく——布服　かわのたて——皮盾　くさりがたびろ——锁链甲　はがねのよろい——钢铠　はがねのたて——钢盾　みかわしのふく——闪身服　てつかぶと——铁盔　まほうのよろい——魔法铠　ちかろのたて——力量之盾　ロトのたて——洛特之盾　ロトのかぶと——洛特之盔　ミンクのコート——貂皮大衣　ガイアのよろい——盖亚之铠　みずのはごろも——水之羽衣　ロトのよろい——洛特之铠　ふしぎなぼうし——不可思议的帽子　しにがみのたて——死神之盾　あくまのよろい——恶魔之铠　あくまのしっぽ——恶魔的尾巴

宝物及道具:

やくそう——药草　どくけしそう——解毒草　ふくびきけん——福引卷　せいすい——圣水　キメラのつばさ——吉美拉之翼　すばやさのたね——敏捷的种子　いのちのきのみ——重要的随身物　ぎんのカギ——银钥匙　ラーのかがみ——太阳神之镜　かぜのマント——风之斗篷　いのりのゆびわ——祈祷指轮　まよけのすず——除魔铃　せかいちず——地界地图　ちからのたね——力量种子　ふねのざいほう——沉船财宝　やまびこのふえ——山彦之笛　せかいじゅのは——世界树的叶子　きんのカギ——金钥匙　ふしぎなきのみ——不可思议的随身物　ロトのしるし——洛特之印　ろうやのカギ——牢狱钥匙　すいもんのカギ——水门钥匙　つきのかけら——月亮的碎片　せいなるおりき——神圣的织机　あまつゆのいと——雨露之丝　じゃしんのぞう——邪神像　ルビスのまもり——罗比斯的守护　ふっかつのたま——复活之玉

咒文:

ホイミ——回复　ギラ——火焰　マホトーン——封咒　ベホイミ——超回复　ベギラマ——爆击　スクルト——加守备力　ザラギ——必杀　ザオリク——复活　メガンテ——同归于尽　キアリ——解毒　ルーラ——飞翔　リレミト——跳跃　トラマナ——防受伤　ラリホー——睡眠　マヌーサ——迟钝　ルカナン——减敌守备力　ベホマ——全回复　イオナズン——全面攻击　パルプンテ——召唤咒　トヘロス——消敌　アバカム——开门

责任编辑:红皮蛋

ROYAL BLOOD
皇室血裔
指令及情节介绍

类型 SLG　机种 FC　　文/刘　炜　　厂商 KOEI　容量 4M

光荣公司以制作历史题材的 SLG 而声名显赫，其实它也有很多与“三国”、“信长”不同题材的佳作。皇室血裔即是其中之一，这是个有着许多种族的幻想世界，有各种精灵、妖怪参战，且可使用丰富多彩的魔法，使得本节目战斗画面十分精彩，风格也不同于“三国”等严肃的历史戏。游戏中有很多汉字及图形出现，相对而言易懂一些，而决定策略时用“相谈”即助言系统可以提供有效的建议，十分方便，不啻是一款 FC 精品。

一、STORY

很久以前，有一座浮在空中的岛国伊斯迈利亚（エスメリア），在那里人类与各种妖怪和睦相处。但邪恶的魔法使萨米尔ザミエル出现并唤醒了炎龙，企图烧尽世上的一切……但他们最终被打倒，炎龙被用七颗宝石封印于伊斯迈利亚的王冠内。

几百年过去了，大地再次陷入战乱之中，国王已经无法再发挥作用，王冠的六颗宝石被六位贵族获得，他们都在盼望着有一天能集齐其余的宝石，得到王冠统一全土并救出被困在迷之城中的公主。

二、指令介绍 I

游戏开始，选择四个年代来进行：

1. 伊兰（エラン）与利德沃尔特（レットワルト）
2. 菲利亚斯（フェリアス）家的危机
3. 迪利安（ティリアン）之城
4. 皇室的血裔

然后选择进度 1 还是 2，接着选择游戏人数，进入游戏。

在游戏中按 SELECT 会出现：

セーブ(SAVE)存贮进度

ロード(LOAD)取出

表示速度：1 快 9 慢

GAME 终了：由电脑来担当各君主的命令。

三、指令介绍 Ⅱ

在游戏中的主 MANU（菜单）上，会出现 1. 纹章（家徽）、2. 领主的像、3. 领地资料、4. 指令、5. 领主名称、领地及领地代码、6. 身份、7. 年、月、季节、8. 领主状态、9. 地图、10. 贵族所在地区、11. 文字

领地的资料包括六项：

金、作物：均为每年 9 月征收，均是每年 3、6、9、12 月要给部队支付，第五军（特殊佣兵）除外。

统治度：靠内政指令施し（施予）来提高

土地产值：防灾度：靠开发指令提高

兵士数：靠征兵提高。

人物资料：

身份：分为当主（国主）、领主（城主）、家臣三等。当主标记是王冠、领主是金环、家臣是头盔。

政治力：木牌标记，影响到内政及外交时的效率。

军事力：剑盾标记。战斗时的重要数值。

魅力：心形标记，影响交涉的成功率。

名望：叹号标记，君主的数值对佣兵及民忠有影响，会随事件而上下浮动。

血缘：关系到此人有没有继承权。

アイテム(ITEM)：宝物（宝石、王冠）。

四、指令介绍 Ⅲ

剑和盾（军事）

战争：出战攻击他人。

移动：在自己的城池间调动。

雇用：1兵士＝2金。

特别：雇用第五部队（けいやく）或解雇（けいやくかいじよ）旗（内政）。

开发：有产值及防灾两项。

施予：提高民忠（统治度）的指令。

输送：物资的运输。

取引：金和米的买卖，不会消耗指令。

城池（外交）

同盟：国主的指令，决定结盟或破弃盟约。

交涉：包括离间对方武将和劝降君主两项。

计略：破坏他国领土，使对方兵士数、统治度、产值下降。

调达：掠夺他国领土的金和作物。

人像（人事）

包括情报、任命、委任、探索四项。

五、战争

当他国向本国侵攻时可以选择应战、退却及降伏三项。

战场是10×8的地图，左上角显示攻击侧情况（大将、兵、米及可维持天数）、右上角是守备侧情况，中间是经过天数，每天进行四回合。

部队：第1部队是最强的重装骑兵，第2、4部队是重装步兵，第3部队是可间接攻击的弓兵。第五部队包括妖怪、特殊佣兵及魔法使，各有六～十种，运用得好可以发挥极大的威力。

胜利条件：敌方退却；占领敌本阵，敌部队全灭；敌军粮耗尽；5天经过（20个回合）。达到以上任一条件均为守方的胜利，攻方则是以攻克城池为胜。

自军一回合布置结束后，按B键进入敌军战略，同时出现"自动モード（委任电脑去战斗）、战斗画面（看或不看）、退却"的设定。

交敌人击败时的指令：

かしん：任命。にがす：释放。ついほう：追放（放逐君主，使其家臣分散到各地）。

六、事件

包括疫病、天灾、事件三项，疫病及天灾可以靠防灾度来减轻危害或避免发生，而事件则有好有坏，下面就作一详细介绍。

疫病（所有地域）：每年3、6、9、12月疫病就会发生，领地兵士数、统治度、土地价值、防灾度下降，但防灾度100时，不会发生。

天灾（局部地域）：即时防至100也无济于事，只能减小危害。

·大雪地带（1－5号地区）：12月大雪降临，统治度、土地价值、防灾度下降。

·森林地带（7、9、10、13、14、15号）：9月大火事（天火）发生，领地所有数值下降。

·河川地带（17－22、28、29号）：6月大水淹至，领地所有数值下降。

·火山地带（24－27号）：3月发生大地震，领地所有数值下降。

在民政中心和军事中心（根据治理和战争次数分）会发生不同事件（每月月初）。

·民政中心パスハ水龙。领地内第5部队增加一条水龙。

コルフ吟游诗人和弦乐器。统治度UP。

ジノドキアップ赤色帽子的小矮人。土地价值UP。

フアーゴルタ手拿幸运之棒的老者。作物UP

レプラホーソ红色三角帽的老人与大金。金UP

フエイ美女。兵士UP。

コニコーソ独角兽。领主（或当主）政治、军事力UP。

グウレイグ湖中贵妇人。魅力、名声UP。

·军事中心ブラックアニス。吃人魔女。统治度DOWN。

ピクッー。长翅妖精。土地价值DOWN。

オヒッコキ。家畜抢夺作物。作物DOWN。

ホブゴブリソ邪恶的妖精。金DOWN。

ツュソーカー幽灵"悲鸣者"。兵士数DOWN。

バンシー"泣之巫女"，一位领主或家臣死亡。

以上就是对"皇室血裔"的大致介绍，那么究竟谁能够得到所有封印之石，统一大陆并把可爱的公主救出来呢？就要玩者自己去努力了！

责任编辑：半熟

北京智乐王国世嘉兼容卡邮购价目表

	名 称	价 格	名 称	价 格	名 称	价 格
SLG 战略	大战略 Ⅱ	180.00	圣骑士战记	110.00	三国 Ⅰ	125.00
	提督的决断	220.00	信长野望(霸王传)	380.00	三国 Ⅰ＋Ⅱ	190.00
	欧陆战线	210.00	凯撒大帝 Ⅰ	90.00	三国 Ⅲ＋超级大战略	230.00
	万兽之王	110.00	凯撒大帝 Ⅱ	90.00	三国 Ⅲ＋HQ 赛车	210.00
	大航海时代 Ⅱ	350.00	大战略 Ⅱ＋三国 Ⅰ	270.00	成吉思汗	230.00
	太平记	95.00	乱世霸者	100.00		
FGT 格斗	饿狼传说 Ⅱ	150.00	街霸(12 人,24M)	140.00	真人快打 Ⅱ	170.00
	李小龙 Ⅲ	150.00	街霸(12 人,原装)	170.00	真人快打 Ⅱ(原装)	190.00
	武士魂	110.00	侍魂	170.00	龙虎拳	120.00
	七龙珠	120.00	世界英雄	120.00	幽游白书 Ⅱ	160.00
	街霸(16 人,40M)	320.00				
PUZ 智力	沙漠风暴 Ⅲ	140.00	台湾大亨	250.00	MIG—29	100.00
	铘大 D	210.00	阿 Q 连环泡	250.00	F—22	150.00
	F—15	160.00				
RAC 赛车	川崎赛车	110.00	印地赛车	120.00	机车 Ⅱ	110.00
	Qut runners 赛车	120.00	F—1 赛车	110.00	机车 Ⅲ	120.00
SHT 射击	银河快枪手	90.00	西部枪手 Ⅱ	150.00	激光战机(空牙 Ⅲ)	160.00
	坦克	80.00	魂斗罗	110.00	雷鸟 Ⅳ	100.00
	灰狼	180.00	地球保卫战	120.00	联合大作战	100.00
	终极战役	160.00	异形战士	120.00	火弧战机	100.00
	战斗玛丽亚	100.00	红色战区	150.00	真实的谎言	170.00
	魔鬼奇兵	170.00	战场的狼	80.00	鲛鲛鲛	60.00
	死亡战争	80.00				
ACT 动作	外星王子	160.00	格斗四人组 Ⅲ	160.00	音速 Ⅲ	110.00
	音速 Ⅳ	130.00	阿拉丁	130.00	海豚 Ⅱ	120.00
	丛林冒险 Ⅰ	120.00	侏罗纪公园 Ⅱ	120.00	丛林冒险 Ⅱ	140.00
	变形侠医	130.00	美少女战士	150.00	狮子王	180.00
	美女与野兽	90.00	音速喷火龙	130.00	魔鬼大法师	170.00
	西玛 Ⅱ	130.00				
TAB 桌面	究极麻将 Ⅱ	170.00	赌城	100.00	四川省麻将	190.00
	梦幻水果盘	170.00	4 人麻将	180.00	2 人麻将	180.00
SPG 体育	95'NBA 蓝球	150.00	95'FIFA 足球	130.00	94'FIFA 足球	130.00
	少年足球	70.00	戴维斯网球	80.00	橄榄球	80.00
RPG 角色	新创世纪	320.00	梦幻模拟战 Ⅱ	190.00	光明力量 Ⅱ	210.00
	战斗传说	320.00	太阁立志传	380.00	梦幻之星 Ⅳ	320.00
	光之继承者	290.00	皇家血裔	230.00	石中剑	230.00
合卡	异形 Ⅲ＋外星战将	110.00	冲破火网＋兰色霹雳号	110.00		
	沙漠风暴 Ⅰ＋亚生物战争	150.00	蓝搏 Ⅲ＋究极战士 Ⅱ	110.00		
	武装雄鹰＋光电战机	110.00	霹雳先锋＋空中飞狼	110.00		
	世嘉卡制式转换卡(NTSC—PAL)			90.00		
超任卡	16 人街霸	300.00	世界英雄	300.00	侍魂	300.00
	豪血寺一族	300.00	龙珠 Ⅲ	200.00	饿狼传说 Ⅱ	200.00
	新热血硬派	200.00	8 人街霸(正版)	200.00		

以上游戏卡价格均不含邮费,邮购每盘邮费 10 元;2 盘 15 元;3 盘邮费 20 元

智乐王国每周都有新卡面市,欢迎电话垂询!

北京智乐王国游戏机邮购价目表

	机　　种	单价(元)	邮费(元/台)
世嘉十六位游戏机	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2(PAL—D 制试)	1080.00	70.00
	日本原装世嘉机Ⅱ型 MEGA DRIVE 2 (NTSC 制式)	950.00	70.00
	日本原装袖珍世嘉机 MEGA JET (NTSC 制式)	800.00	50.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅰ型 100%兼容(PAL—D 制式)	750.00	70.00
	台湾主板世嘉兼容机Ⅱ型 100%兼容(PAL—D 制式)	850.00	70.00
	日本原装世嘉光盘游戏机 MEGA CD—ROM	1680.00	100.00
	日本原装世嘉 3 合一光盘游戏机(PAL—D 制式)(可玩世嘉卡、游戏光碟、听 CD 唱片)	2480.00	50.00
	世嘉Ⅱ型 6 键手掣 ABC—XYZ	50.00	10.00
	世嘉光电手枪(送枪卡一盘)	280.00	20.00
	世嘉摇杆手掣	120.00	20.00
	世嘉+超任两用摇杆手掣	280.00	30.00
超级任天堂十六位游戏机	日本原装超任主机(美版 NTSC 制式)	980.00	80.00
	日本原装超任主机(日版 NTSC 制式)	1280.00	80.00
	超任博士Ⅵ磁碟机 16M(香港邦谷公司)	1650.00	50.00
	超任博士磁碟机专用扩展卡 16M(NEC)	680.00	10.00
	超任磁碟机 UFO 34M	2280.00	50.00
	超任磁碟机 龙Ⅱ32M	1980.00	50.00
	日本原装超任手掣	150.00	10.00
	超任制式转换器"画皇"(NTSC—PAL—D)(香港邦谷)	170.00	10.00
	超任制式转换器 (NTSC—PAL—D)	140.00	10.00
	超任博士光碟机(送三张金碟)	2480.00	100.00
	超任"忍"连发手掣	90.00	10.00
	超任透明连发手掣	80.00	10.00
	超任密码宝	350.00	10.00
	超任 AV 线	25.00	10.00
	超任游戏软盘(拷好游戏节目一级软盘)	5.00	0.80
	超任游戏软盘目录函索 20 元/套(邮购软盘最少数量 10 张)		
次世代游戏机	世嘉土星 32 位游戏机 SATURN(送 VR 战士)(NTSC 制式)	5000.00	100.00
	3DO 32 位游戏机(三洋)　(NTSC 制式)	3580.00	100.00
	3DO 32 位游戏机(松下)　(NTSC 制式)	3780.00	100.00
	世嘉 32X 提升器　(NTSC 制式)	1900.00	80.00
	3DO 手掣(香港产)	280.00	10.00
	3DO 游戏光盘(近 100 种,未能详列,目录函索 5.00 元/份)	150.00	10.00
	SNK"机皇"NEO—GEO—CD　(NTSC 制式)	4300.00	100.00
	NEC—PC DUO CD　(NTSC 制式)	1580.00	100.00
	SNK"机皇"摇杆手掣	480.00	50.00
	SNK"机皇"游戏光盘(目录函索 2.00 元/份)	250.00	10.00

智乐王国游戏机专营店邮购部本着守信誉、发货快捷的原则,所寄货物均以特快专递(EMS)邮寄,保证质量,如有质量问题,凭发票一个月内调换。

请在汇款单附言栏注明所需物品名称,并注明联系电话,以便及时联络。

因篇幅有限,经营品种未能详尽,欢迎垂询!

智乐王国游戏机专营店批发部面向全国批发游戏机、游戏卡!

地址:北京市地安门外大街 36 号　　电话/传真:(010)4035664
邮编:100009　　联系人:卢　华

卡迪游戏机专营店

专营 16 位以上游戏机，　游戏卡

为“西部”玩友特别推荐：

台湾主板世嘉机——原装机性能，组装机价格

Ⅰ型 750 元　　Ⅱ型 830 元

全部百分之百兼容目前市面销售的所有世嘉卡，故障率极低，免费保用一年。

松下 3DO	3780 元
三洋 3DO	3580 元
3DO 碟	150 元/张
世嘉光碟机	1580 元

本公司经销的世嘉卡品种齐全，价格合理，保证质量，另有各种附设出售。

地址：北京西直门外大街 48 号　　BP：(010)4261188——78707

首家披露　街机密码！！！

街机资料大总汇　机主玩家人人备：《有奖机一拍通》披露数十种扑克、赛马等有奖机的爆机密码及翻牌规律，88 元，《有奖机用户手册》38 元，《扑克机密码破译软件》PC 机用，400 元/套，《动作机用户手册》30 元，《电脑板原理与维修》80 元，《电源扫描修理》20 元，PLD 破译文件，2000 元/套，超任—街机转接卡，428 元，世嘉—街机转接卡，398 元，修改麻将、扑克等难度。

PC、超任用 3″1.44M 白盘，30 元/盒，50 盒起，25 元/盒，5″1.2M 同价，邮费 8 元/次，有坏包换，PC GAME 数千种，索取目录付邮费 5 元赠样盘含目录。

通讯地址：安徽淮南市泉山邮电局三联电子研究所信箱

邮编：232038　联系人：胡仁东

今明电子电器专门店

找到您所想，玩到您所盼
还始终花钱最少

本店产品全部空运抵长沙，在这里 8 位机、世嘉机(原装、组装)、超任机(美、日版，组装)，次世代主机应有尽有，卡带、磁碟、周边装备更是“非”不胜举。

世嘉兼容机：(该机可配磁碟机，可玩齐美、日版全部节目，其他兼容机不行。)

(仿 MD)580 元　(仿 MD—Ⅱ型)680 元

NEO·GEO 机(机王)CD 版：　(含运费)4200 元

日本原装 3DO 主机 3500 元

代办邮购，其它产品绝对同时期最优，欢迎各界玩友来信、来人索取价格表。

地址：湖南省长沙市韶山路 41 号北侧 7 号
联系人：龚湘京　　邮编：410011
热线电话：(0731)—5461253

英雄传说 II

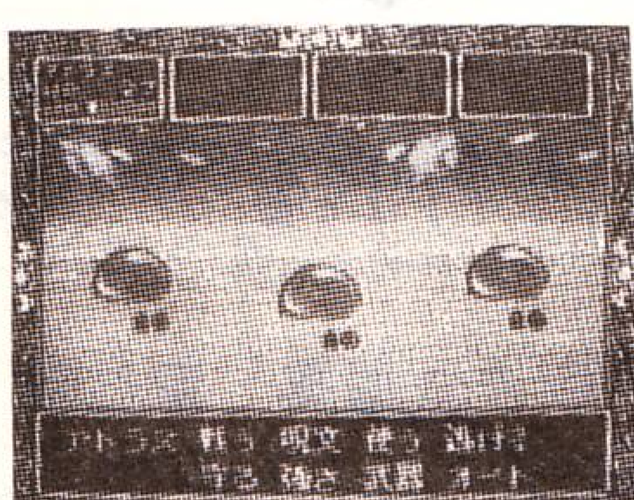
文/林 松

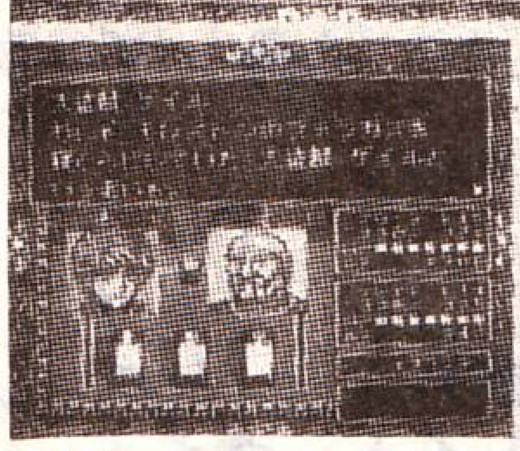
厂商 EPSON　　容量 12M
类型 RPG　　机种 MD/SFC

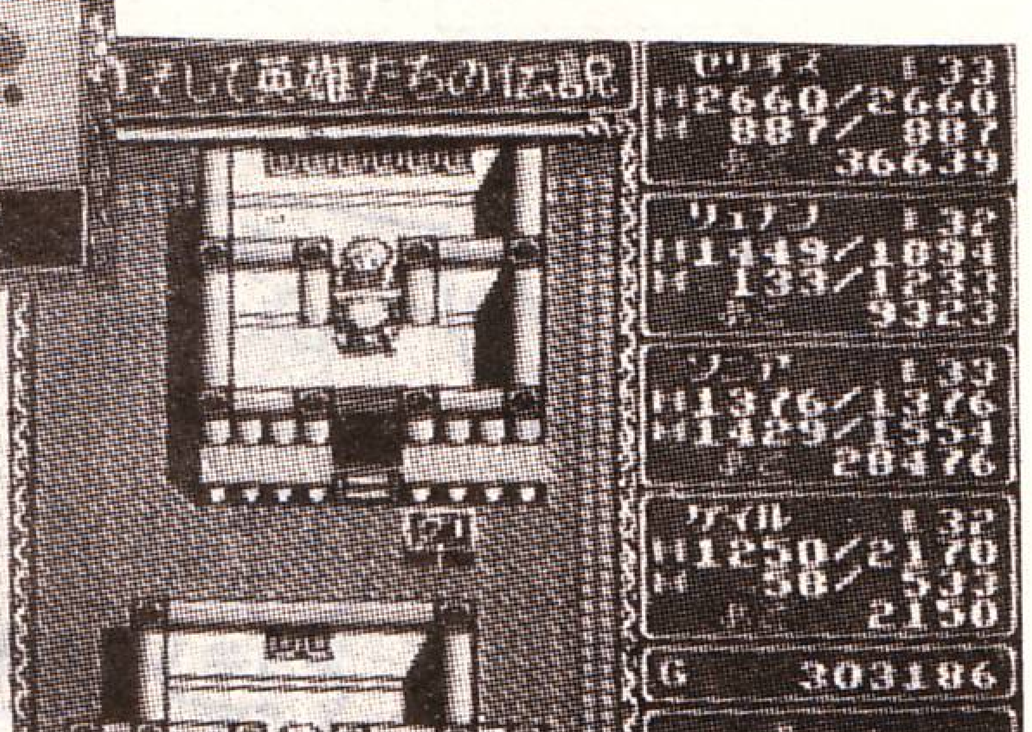
最早于电脑上制作的游戏《英雄传说》(DRAGON SLAYER),受到了普遍的欢迎。因此,在许多机种上都有移植,且内容完全相同。

本节目是《英雄传说 I》的续篇,故事是从萨利奥斯王的儿子 16 岁生日那天开始的,叙述了阿特拉斯王子(アトラス)为了维护人类的和平与幸福,历尽千难历程。故事情节扣人心弦,内容曲折,前后共有六个章节,版图分为地上和地下两部分,各种敌人种类繁多,且以明示方式出现,再加上所有对白及线索均为纯日文,因而难度较大,要想在短时间内完成这一光辉的英雄历程,确有一定困难。但愿以下的介绍,能为你早日登上王位有所帮助。

◀战斗系统仍保持一代风格







▲城镇还保留有原来的样子吗?

第一部分　指令介绍

一、一般指令

呪文:使用咒文
使う:使用道具
装备:装备武器及道具
舍てる:丢弃武器及道具
强さ:查看人物的能力及装备
その他:游戏的功能设定
リーダー:队列(只在你的同伴加入之后,才出现此指令)

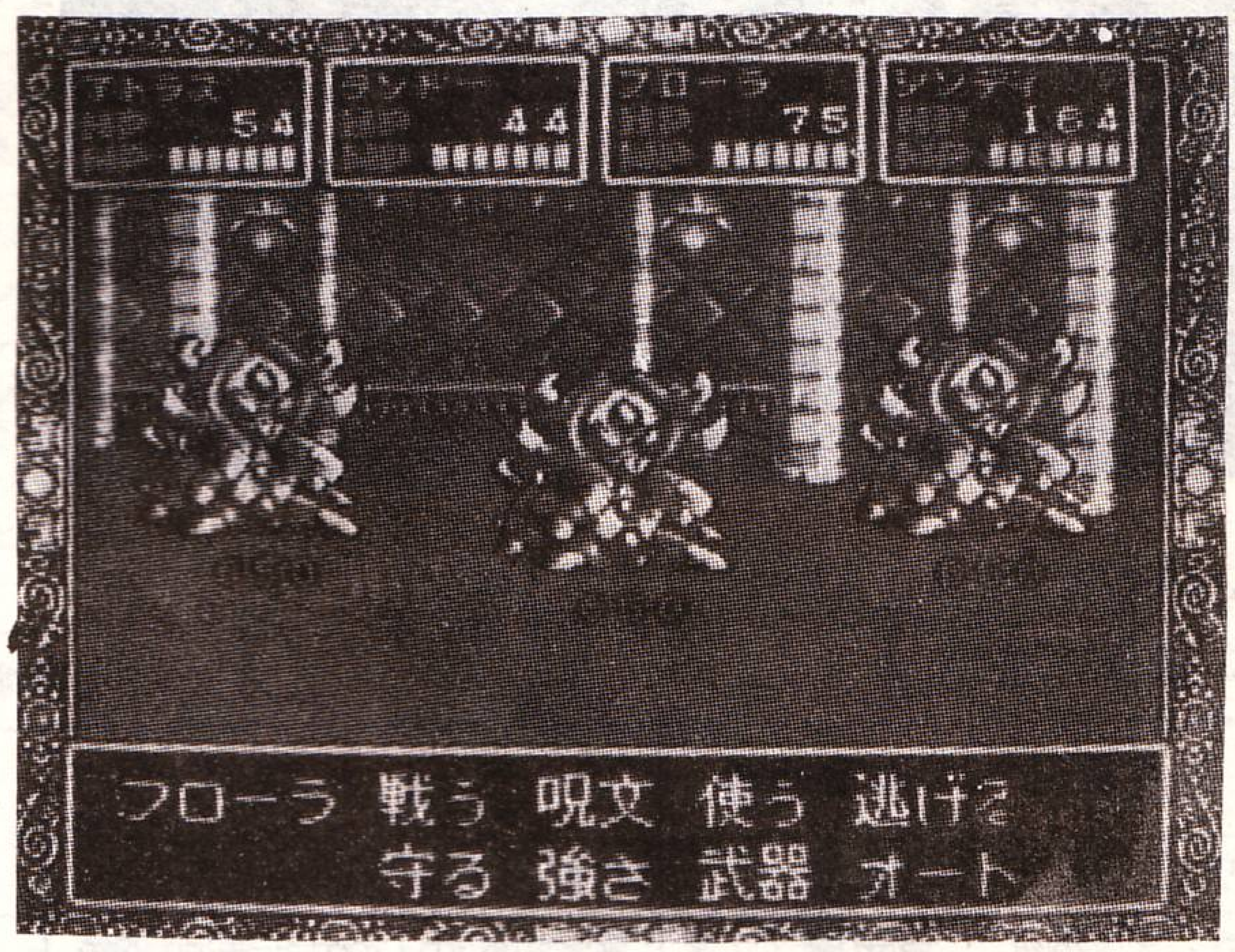
二、战斗指令

战う:攻击
守る:防守
咒文:使用咒文
强さ:查看人物的能力及装备
使う:使用道具
武器:更换武器装备
逃ぼる:逃跑
オート:战斗状态设定

第二部分　咒文及道具介绍

一、咒　文

本节目咒文(魔法)的使用方法别出心裁,与众不同。必须先取得各种咒文的书,然后再以"使う"指令,使用该书,给自己赋上相应的魔法能力,每人最多只能同时拥有六种魔法,只要你拥有咒文之书,就可以随心所欲地更换魔法。MP 消耗之后,会随着时间的推移而自然恢复。

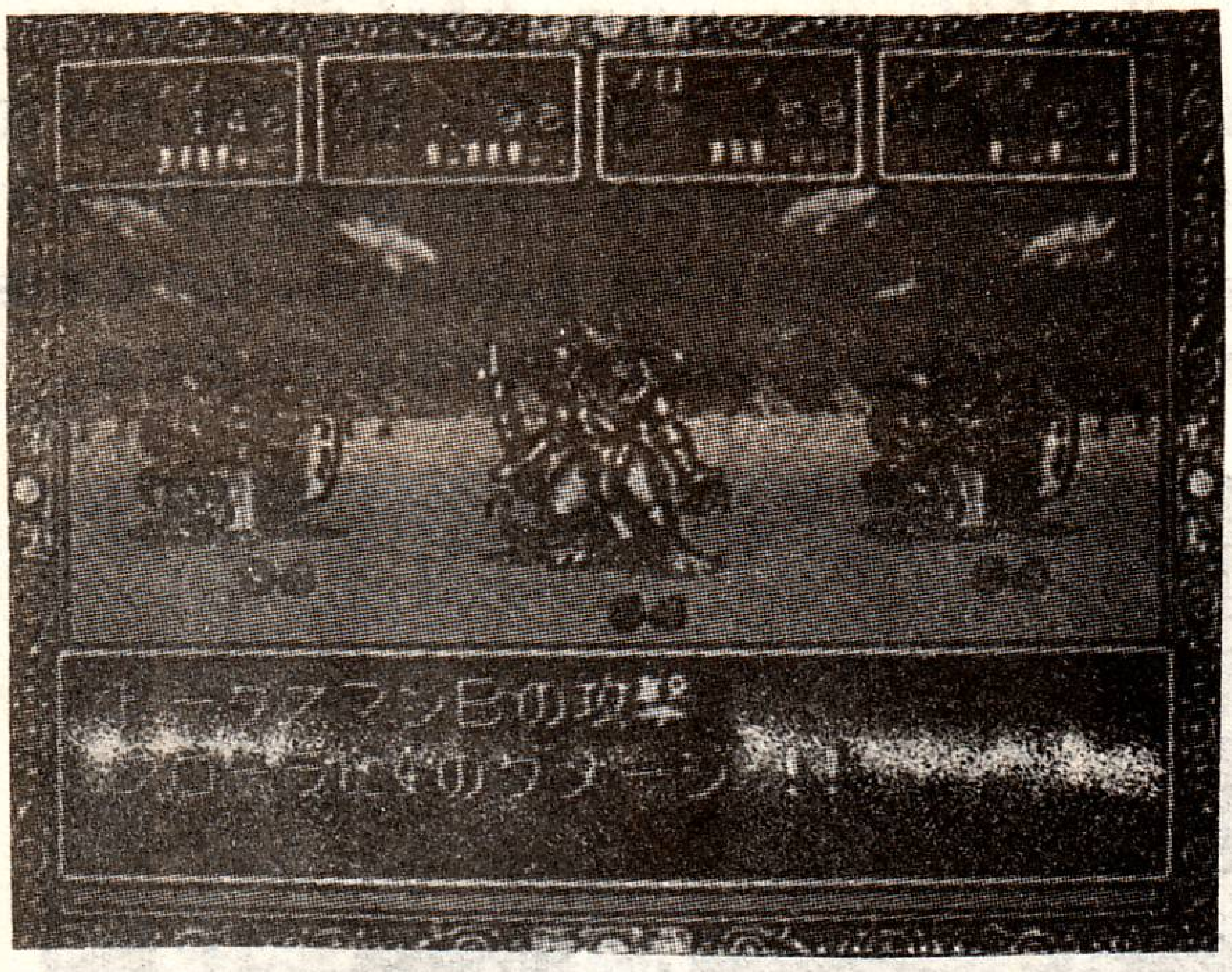


▲十分美丽且界面良好的战斗系统

咒文一览表

日文名称	中文名称	用　途
ブラム	火炎魔法	火焰攻击
ブラムナ	超强火炎魔法	火焰攻击
イダナ	雷电魔法	雷电攻击
ヒュール	冰冻魔法	冰冻攻击
ヒュドナ	超强冰冻魔法	冰冻攻击
オビス	猝死魔法	使敌人瞬间死亡
プアゾ	施毒魔法	使敌人中毒
サクタス	吸星大法	吸取敌人 HP
ダナム	迟钝魔法	使敌人的防御力下降
ヘベタル	混乱魔法	使敌人混乱
ホー	催眠魔法	使敌人睡眠

日文名称	中文名称	用　　途
サイレス	禁咒魔法	无法使用魔法
ストール	阻咒魔法	降低敌人魔法的命中率
エント	升咒魔法	提高我方魔法的命中率
イニパス	升力魔法	提高我方的攻击力
ヤヌ	速动魔法	提高我方的攻击速度
シレント	封咒魔法	阻止敌方一人使用魔法
テエート	防御魔法	提高我方的防御力
リパーク	挪移大法	把敌人施用的魔法反弹回去
レス	回复魔法	补充 HP
レシナ	解毒魔法	解毒
リーフ	气绝恢复法	从气绝状态恢复



▲MP 的显示方式亦很特殊

二、道具一览表

日文名称	中文名称	用　　途
ワプの翼	飞行翼	可瞬间转移到曾去过的地方
ヨシエアの目	显示眼	在黑暗迷宫中一次性显示走过的路线
ヨシエアの镜	显示镜	在黑暗迷宫中显示走过的路
たいまきつ	照明物	在黑暗迷宫中照明用
ランプ	强力照明物	在黑暗迷宫中照明用
切符	船票	乘船用
毒语レ草	解毒草	解毒用
眼リタケ	催眠药	战斗使用
レスの药	回复药	HP100 回复
回复キノコ	大力回复药	HP500 回复
キノコの王祥	强力回复药	HP1000 回复
レストナキノコ	超强回复药	全员 HP500 回复
ビスナの实	复魔宝	MP500 回复
バクヤク	火药	火焰攻击
气付ぐすり	复活药	气绝状态回复
密造酒	密酿酒	气绝状态回复并加满 HP
龙の泪	龙的泪	进入“龙の卵”时用

第三部分　行程路线

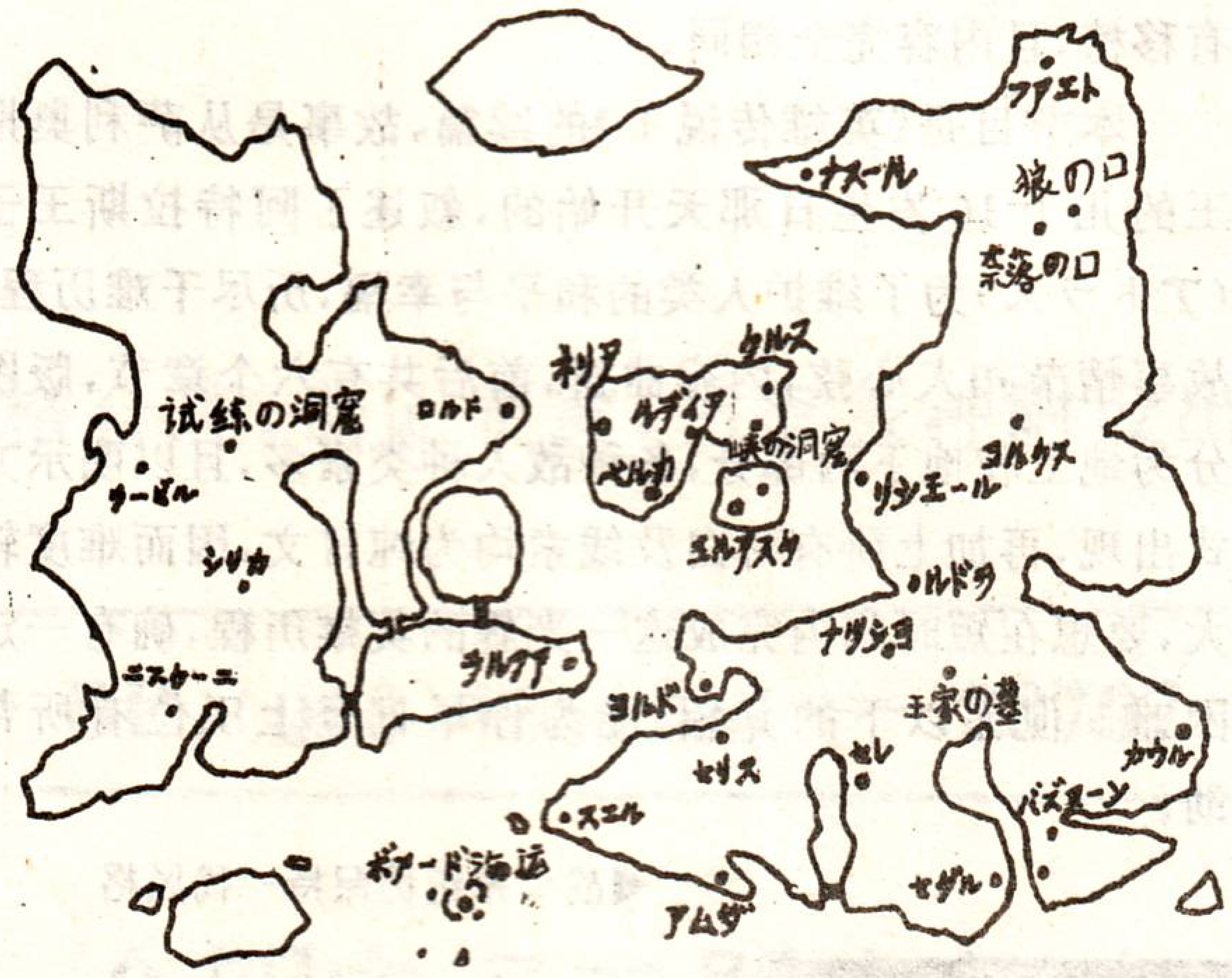
为方便玩家攻略，特提供地面及地下两部分的平面图，同时简要列出阿特拉斯王子(アトラス)一行的主要行程路线，其中符号“●★■▲”表示内容分别为：

●表示所经过的地点名称

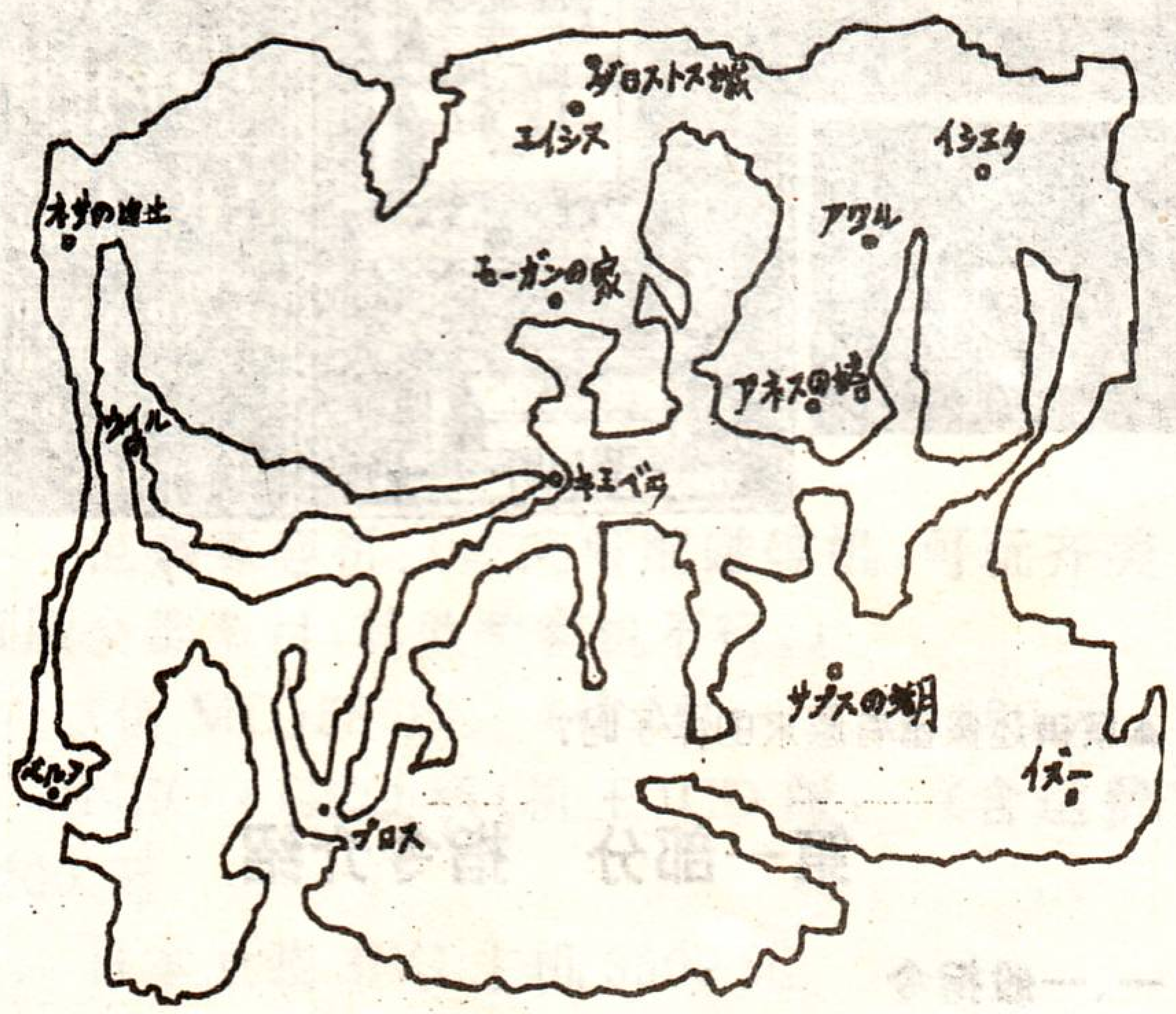
★表示所遇见的人物名称

■表示必须取得或使用的道具名称

▲表示需要提醒注意，必须进行的行动



▲地面部分平面图



▲地下部分平面图

注：地图中的“グロストス城”往纵深前进，依次路过下列地点：

①中庭　　②テクンカ

③溶岩炉

④玉座の间

序幕　和平の日子

1. ●エルアスタ ★バーカー
2. ●クルス ★アロンロー
3. ●ベルカ ★ビート
4. ●ルデイア ★アロン
5. ●クルス ★男アロン
6. ●ネリア ★ロー ▲乘船
7. ●ロルド ★ランドー
8. ●ニスクーニ
9. ●シリカ
10. ●リービル ★ラニドー国王
11. ●ラルフア ▲买装备买切符出海
12. ●ヨルド
13. ●セリス
14. ●ナツシヨ ★フローラ
15. ●セリス ★国王
16. ●スエル ▲住宿
17. ●ボアード ★ボアード
18. ●セリス ★国王
19. 本章结束

第一章　开かれた奈落

1. ●ルデイア ▲武器装备
2. ●リービル ★国王
3. ●ヨルド ★ソニア王妃
4. ●王家の墓 ▲击败怪物救出フローラ
5. ●ヨルド ★ソニア王妃
6. ●セレ ★ヅエラルド ▲使用ワプの翼离开
7. ●ボアード ★ボアード ▲乘船出海
8. ●ルドラ
9. ●カウル
10. ●バズヌーン ★国王
11. ●ルドラ ▲乘船出海
12. ●ナスール ★ツンデイ
13. ●ファエト ★ツンデイ
14. ●コルクス ★ハンス
15. ●狼の口 ★ドレイク
16. ●奈落の口 ▲击败两个怪物
17. 本章结束

第二章　英雄たちの行方

1. ●奈落の口 ★战士の笛
2. ●イシエタ ★ボザ レイエス リーダー
3. ●アワル ★ハーバイ
4. ●ダロストス城 ★レイエス
5. ●イシエタ ★レイエス
6. ●ボアード ★ボアード
7. ●アワル ★ハーバイ
8. ●アネスの塔 ■キノコの王样
9. ●アワル ★ハーバイ ▲以キノコの王样交换密造酒
10. ●ボアード ★ボアード ▲以密造酒交换炸弹
11. ●イズー
12. ●エイシス
13. ●イズー ★ナレサ町长 ■キルモアの星 ▲以队列指令把フローラ排在第一位
14. ●エイシス ★ナレサ
15. ●ダロストス城 ▲救出父王
16. 本章结束

第三章　龙の卵

1. ●ルデイア
2. ●イシエタ ★リーダー
3. ●イスー
4. ●ヨルド ★祭司 ■龙の岩
5. ●ヨルド东北方 ▲进入龙の卵
6. ●ヨルド ★祭司
7. ●イズー ★町长
8. ●イシエタ ★リーダー
9. ●サフスの湖 ▲乘木筏过河
10. ●フロス
11. ●キエベラ
12. ●モーガンの家 ★モーガンサシー
13. ●フロス
14. ●シリカ南方的龙の卵 ▲击败怪物 ■杖のガけり
15. 本章结束

第四章　黑暗の支配者

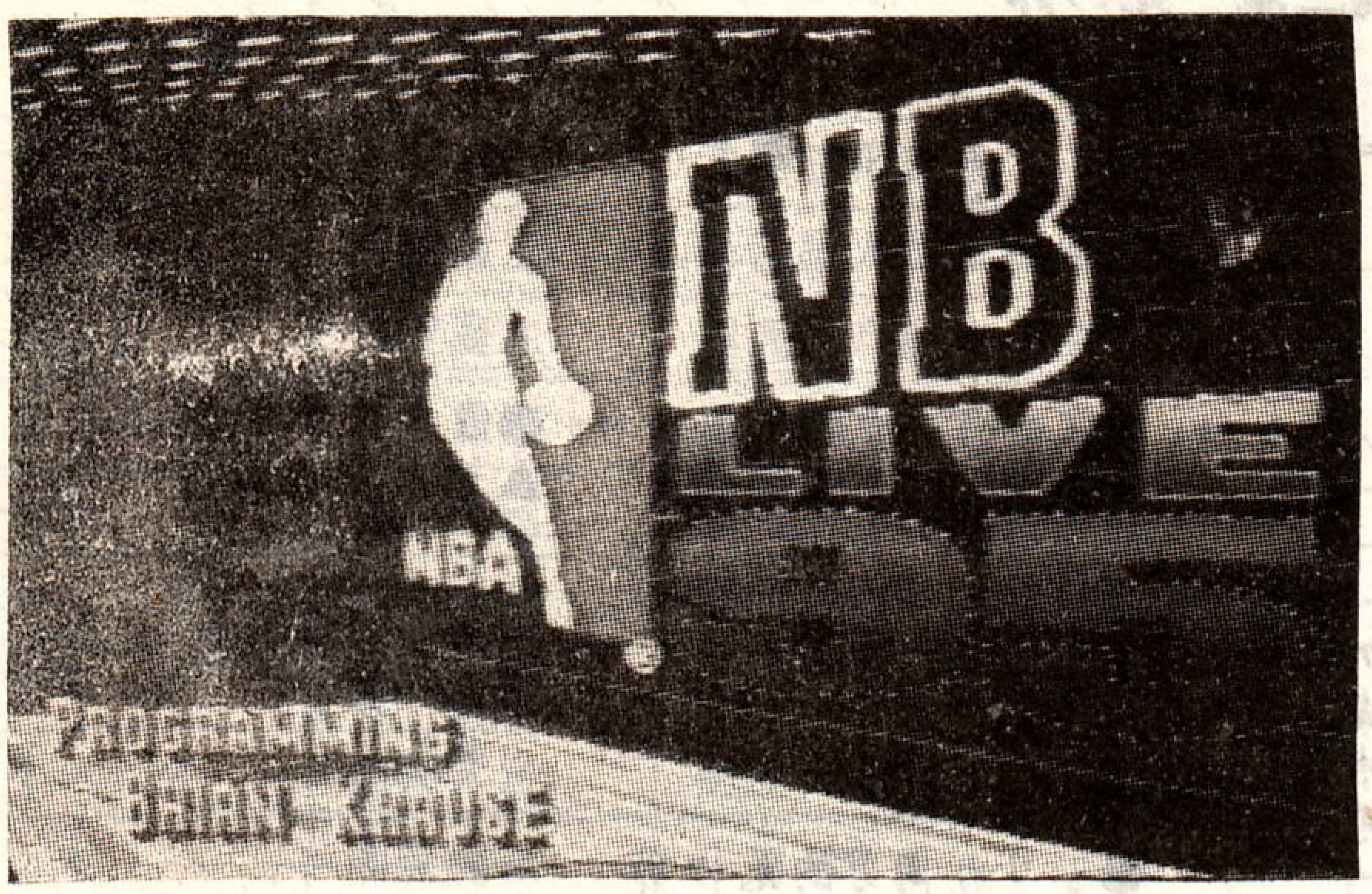
1. ●ヨルド ★祭司ソニア王妃
2. ●イシエタ
3. ●イズ ▲在村长屋内取得装备
4. ●エイシス ▲与守卫ダロストス城入口的卫兵纠缠，被关进城中
5. ●ダロストス城 ▲在城底尽头左边小屋内取得通行证
6. ●エイシス
7. ●ウイル
8. ●キエベラ ★レイエス ▲发现秘密地道
9. ●シリカ ★レイエス ▲以杖のガけり换取咒文ブラムナ及ヒュドナ
10. ●キエベラ ▲以ブラムナ击败挡道怪物
11. ●ベルン
12. ●ネサの边土 ★ナレサ
13. ●ベルン ★レイエス
14. ●プロス ▲消灭本关头目
15. 本章结束

终章　祈りそして希望

1. ●キエベラ ▲开会
2. ●ダロストス城 ▲攻破城门
3. ●中庭 ▲击败挡道怪物
4. ●ダロストス城 ▲进入地下室切断电源
5. ●中庭 ▲继续前进直至遇见父王为止
6. ●バズヌーン ★ハリー
7. ●カウル ▲购置最好的武器及装备
8. ●熔岩炉
9. ●玉座の间 ▲与大魔头决一死战
10. 继承王位 全部结束

以上是游戏的大致行程，这样写攻略完全为了实用，也算是一种新的尝试吧，不知众位玩家还满意吗？

责编：REBEL



文/亚　非

机种 MD　厂商 ELECTRONIC ARTS

类型 SPG　容量 16M　接续方式:电池记忆

今年,NBA 联赛一如继往,仍然那么紧张刺激、精彩纷呈,二十七支职业球队你争我夺,互不相让。如果你也想参与这场世界上最吸引的人的联赛,可以很方便地通过拥有制作体育游戏最棒的 EA Sports 公司精心设计制作的、同今年联赛同步的游戏《NBA LIVE '95》来实现。当你随着那动听的背景乐、逼真的人语、主客场地的变化以及热烈的场内气氛投入这游戏时,你会发现这是目前最好的一款 NBA 游戏,会发现它具有非常良好的操纵感及控球感,更会发现游戏中全部队员的各项设定是那么地接近于真实,真的会感叹 EA Sports 的实力不凡。



◀共 27 支球队,分主客场比赛

让我们首先介绍一下游戏中的各项指令:

MODE:游戏方式。

EXHIBITION:练习赛。共有 33 支球队,其中有 27 支职业球队,2 支 94 赛季明星队和 4 支自选明星队。

SEASON:常规联赛。这是游戏的主体。

PLAY OFFS:季后赛。

CONTINUE:继续。取回电池记忆的进度。

STYLE:游戏类型。

ARCADE:街头类型。即无任何规则。

CUSTOM:自定类型。有部分规则。

SIMULATION:模拟型。全部 NBA 规则。

LEVEL:游戏难度。

ROOKIE:新手。比较简单。

STARTER:初级者。中等难度。

ALL-STAR:全明星。难度高。

QUARTER:1/4场比赛时间。NBA 联赛中1/4场比赛叫做一节,全场共四节。分别可设定为12、8、5、3分钟,其中12分钟为标准时间。

SET OPTION:游戏设置。包括音乐、音效、场内音效及自动换人等。

SET RULE:规则设定。可设定多项规则的有无。

游戏最重要的就是打 SEASON(常规联赛),你可以从27支职业队中选出自己喜欢的一支,并且还可顺便看一下该队的各项技术能力。其中分别有:SCORING(得分能力)、REBOUNDS(篮板球)、BALL CONTROL(控球能力)、DEFENSE(防守能力)、OVERALL(总评)。此外,你若选择最下面的 SEASON 82 GAME,按左、右键可调整比赛场次。当选好球队,按下 START 键后便会出现选择记忆存档的画面,选择其一后便进入 SEASON 的菜单。

PLAY GAME:开始游戏。

SIMULATION:模拟比分。比赛不进行。

STANDINGS:积分榜。W 为胜场次数,L 为负场次数,GB 为积分,但与足球比赛正好相反,积分越低,成绩越好。

LEADER:排行榜。可由高到低显示 NBA 明星的各项技术。

TRADES:转会。这是非常好且实用的功能。(在现实生活中,一个联赛有没有转会制,在某些方面标志着这个联赛有没有生命力。)在游戏中,可以通过这个功能加强自己队伍的实力。方法是必须用主力队员去换对方的主力队员。如公牛队便可由此换来一名优秀的中锋,来加强一下内线的力量。

NBA CALENDAB:NBA 日程表。

EXIT SEASON:退出。

EXIT SEASON:退出。　CANDAL:取消。

在游戏进行中,按 START 键便进入技术指导菜单。在这时,你俨然就成了一名 NBA 教练。

TIME OUT:暂停最多7次,只要己方队员执球,便可叫暂停。

SUBSTITUTION:换人。死球和暂停时才能进行。换人时队员分为:C—中锋、SF—小前锋、PF—强力前锋、SG—得分后卫、PG—组织后卫。

STRATEGY:攻防战略。

OFFENSE:进攻方式。包括 AUTO SWICH(自动调节)、MOTION(全场跑动)、ISOLATION(个人突破)、HIGHPOST(前场攻击)、INSIDE(内线强攻)、SIDELNE(边界附近发动进攻)、

3 POINT(三分球)、BOX(用教练平时教的方法暗中打对方。这个教练心术不正!)、CRASH BOARDS:冲撞。

DEFENSE:防守方式。包括 FULL COURT PRESS(全场紧逼)、HALF COURT TAAP(半场设防)、HALF COURT PRESS(半场紧逼)、QUARTER COURT(后半场盯人)。

PRESSURE:紧逼程度。包括 NORMAL(普通)HIGH(高强度紧逼)、LOW(低强度紧逼)。

SUBSTITUTION:换人。包括 AUTO(自动)、MANUAL(人控)。

DEFENSIVE MATCHUPS:换防。NBA 规则只允许人盯人防守,此功能用于调整盯人对象。

REPLAY:慢动作重放。

PLAY OPTION:游戏功能。

TEAM STATS:比赛中两队技术统计。

PLAYER STATS:队员状态。进入此项后会出现三个选项按 B 键可更换球队。

GAME:比赛中技术统计。包括 STAMINA(体力)、POINTS(得分)、FIELD GORLS(投篮次数及命中次数)、FIELD GOAL%(命中率)、3 POINT(三分球)、3P%(三分球命中率)、FREE THROWS(罚球次数及命中次数)、FT%(罚球命中率)、STEALS(抢断)、BLOCKS(盖帽)、ASSISTS(助攻)、OFF. REROUNDS(前场篮板)、DEF. REROUNDS(后场篮板)、PERSONAL FOULS(犯规次数)、MINUTES PLAYED(上场时间)。

'93—94 SEASON:93—94赛季队员表现。除了 GAME 中的各项数据统计,还包括:HEIGHT(身高)、WEIGHT(体重)、YEARS. EXP(在 NBA 的服役年数)、GAME(上场次数)、UNIVERSITY(所在大学校队)。

RATINGS:球员技术表。除 GAME 中的各项数据,还包括:SPEED(速度)、DRIBBLING(传球)、STRENGTH(力量)、QUICKNESS(耐力)、DUNKING(扣篮能力)、PASSING(过人能力)、OFF. AWARENESS(进攻意识)、DEF. AWARENESS(防守意识)。

USER STATS:玩者状态。

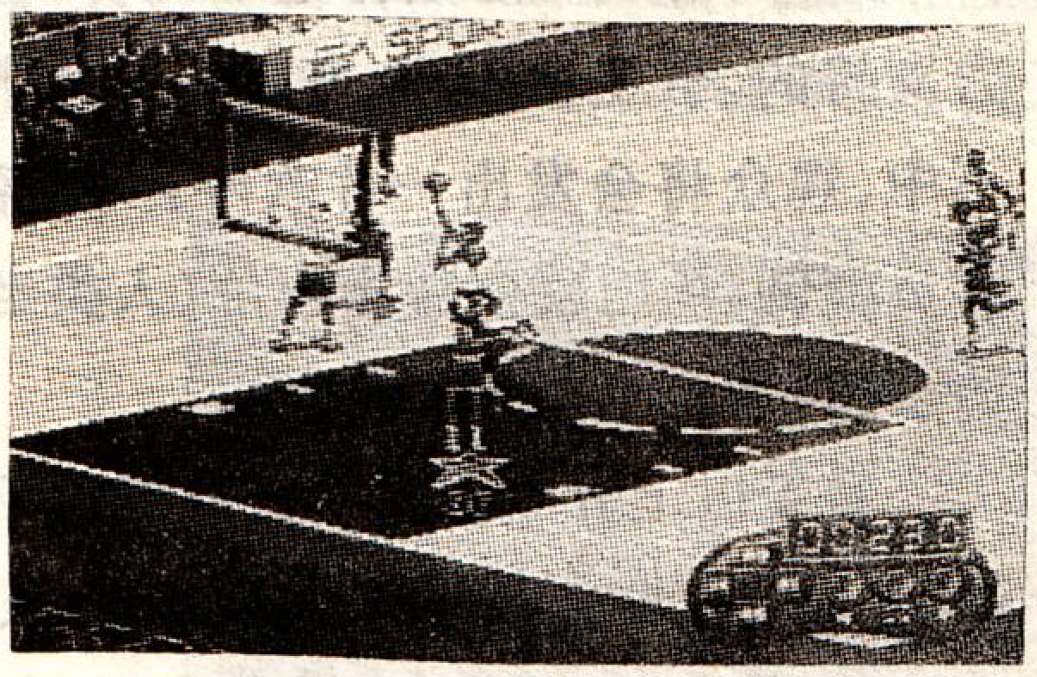
PLAYED SETUP:转换所控球队。

QUIT GAME:退出比赛。

在赛季中和复赛中每打完一场比赛,电脑便会自动记忆进度。重新游戏后,只要选择 CONTINUE 便可直接进入记录。

你看了以上的指令介绍后,是否对这款游戏的精彩程度有了一定了解,下面我来介绍一下游戏是如何进行的。

使用重放,可▶充分展现游戏的精彩之处



比赛开始前,会有一个简短的入场式,各队五名上场队员分别出场。从这里我们便能看到游戏对人物形象的逼真设计,无论光头与否、黄发或黑发都能分得一清二楚。每名队员形象均取自真人形象,甚至象迪瓦兹的胡子、罗宾逊的头套、罗德曼的奇特发型这些个人特征都能看得清清楚楚。所以,游戏给人一种非常亲切的感觉。

比赛开始后,先要按 C 键跳起争球。进攻时,B 为传球,当一名有扣篮能力的队员站在篮下,只要在适当的时机传给他,便可上演"美职家常菜"——空中作业。这是一般 NBA 的游戏所不具备的;C 为投篮,当你想要三分时,最好把球传给 SG、PG。因为在 NBA 中,三分球高手一般都在后卫线上。另外,此游戏沿袭了 EA Sports 的游戏中拿手设定,即人物运动中都会有"惯性"。初玩会稍有不适,但熟悉之后,你会非常喜爱这项合理的设计。一般的 NBA 的游戏中,只要你前方有防守队员,就算你有天大本领也休想带球过人。而在这里,便可利用"惯性"设计轻巧地晃过防守队员。充分体现了 NBA 球员那无往而不利的突破技术。

在防守时,A 键为断球,抢断时要等对方运球离手时才易成功,否则容易变成推人犯规;B 键为转换防守队员;C 键为盖帽;在双方不执球时,按 C 键可抢高空中的篮板球。

游戏中的比赛规则与 NBA 规则大体相同。如果一方在一节犯规5次以上,便要进行罚球。此游戏中罚球不是随机的,需要一定的技术。在罚球时,将出现横竖两个瞄准框,将运动的小球调准位置,球才会罚进。小球的移动速度依 FT%的高低会慢快不同。一名球员如果一场比赛犯规达到 FOUL OUT 的规定次数(次数可随意设定,NBA 为6次),便会被罚出场。所以,一定要注意队员的犯规次数。

游戏中体力值设置也很合理。每名球员随着上场时间延长,体力值也不断减少。绿色表示精力旺盛,为黄色

则动用动作迟钝，速度和命中率都会下降；变成红色则会有喘不上气的感觉。所以，需要不断地换人，保持球队的运动性。正如NBA中有经验的教练一样，暂停的使用在游戏中也颇有学问。一方面暂停可以用来换队员；另一方面，在最后一节比分相持不下或稍有不利的时候，利用暂停可在中场发球，从而赢得保贵时间。

此外，游戏中若是打主场比赛，会得到己方球迷的大力支持的。当主队投中、把客队队员推倒、甚至对方投篮不中，观众将会发出一片欢呼声。若客队投中，或将主方队员推倒，场内就会嘘声一片（人类当然要支持自己所好的事物，为什么要公平?)。

看了以上介绍你是不是已经迫不急待地想上手为快啦！不过，游戏中也有些遗憾之处。虽说此款游戏与今年NBA联赛同步，但今年真正NBA中的许多新星宿将在游戏中却找不到他们的英姿。新星象带领达拉斯小牛队走出低谷的基德、身价7000万美金的“大狗”罗宾逊、以及今年全明星队的希尔，都未能和大家见面。喜欢菲尼克斯太阳队的朋友也许会发现“太阳队的弹药库”中少了两枚“重磅炸弹”——巴克利及曼宁。曼宁跑到了亚特兰大鹰队，而巴克利却消失了。更奇怪的是太阳队中出现了一个神秘人物——R，他在93—94赛季的一切状态都是R，他是否就是巴克利呢？我不得而知。然而，最大的遗憾莫过于游戏中没有今年重返NBA赛场的“飞人”——乔丹的身影，这也算是人算不如天算吧。我想，就连设计者也会为此而感到遗憾的。

然而，瑕不掩瑜，力作终究是力作，如果你是一个真正的玩家、一个真正的篮球谜，玩过此游戏后，真的会不由脱口：“I LOVE THIS GAME！”

责任编辑：PINSER

商场老鼠

嘿！我是商场老鼠，整天在电玩专卖店里钻来钻去。老板的那点伎俩我了如指掌。电玩友们要么毛毛草草，要么磨磨叽叽，真让人着急。凭我商场老鼠多年的经验，告诉大家怎样才能便宜地买到一盘游戏卡。(不是买便宜卡)

当然第一重要的是GAME自身的质量。电玩专卖店进货，主要考虑该GAME的受欢迎程度和供求关系。所以买卡时也要考虑这两点，参考一下《GAME集中营》的介绍再买，千万不要一时冲动。否则哭都来不及啦！

其次就是要货比三家。问到了好价钱，也不要得意忘形，急不可耐，而要保持镇静，漫不经心。让老板着急。再走几家问问，即使价格比较高，再回来买也不迟。老板都知道顾客的心理，不会笑话或迁怒于你，可能还会对你有几分尊敬。因为你不是“傻帽。”

说到老板，还得看你有没有公关的本领，和老板熟了，由点头到聊天，“臭味”相投，可能老板就会心甘情愿地以批发价卖给你。人是个感情的怪物。别以为老板做生意就都是只认钱不认娘的冷面动物，就看你能不能称得上“朋友”二字。当然专门“杀熟”的老板也有，三过店门而不入就是了。

下一步就是要看准时机。大部分卡带价格都随着时间而下跌，真是“一寸光阴一寸金。”所以，买了GAME赶紧玩完之后，趁着还有“余热”，赶紧迅速出手，多卖几个钱。我就见到一些玩友死抱着旧卡带不放，到头来，唉……要攒“老爷卡”吗？

最后，利用《GAME集中营》的“二手货市场”，玩友自己交换买卖。免除了中间利润，“过水”之苦，何乐而不为。我们老板怎么办?这世上傻瓜还是多啊！至于如何做“二手货市场”，看看杂志吧。

好了，我商场老鼠要回商场啦。看看老板和顾客之间的“对战游戏”谁胜谁负！



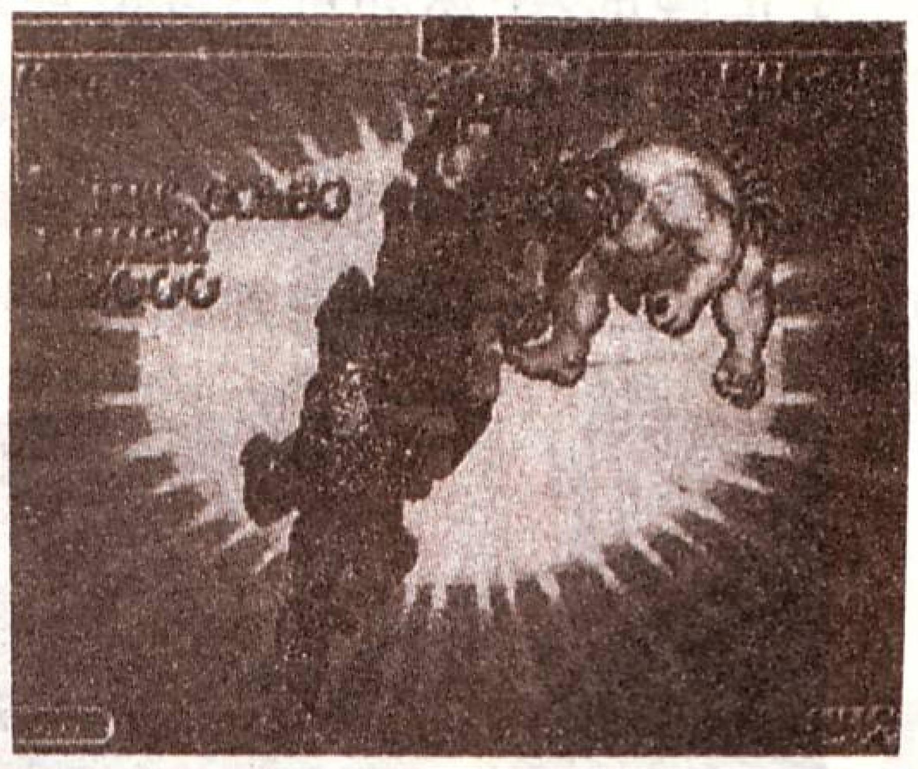


SONY PLAYSTATION 4800 元

泰盛

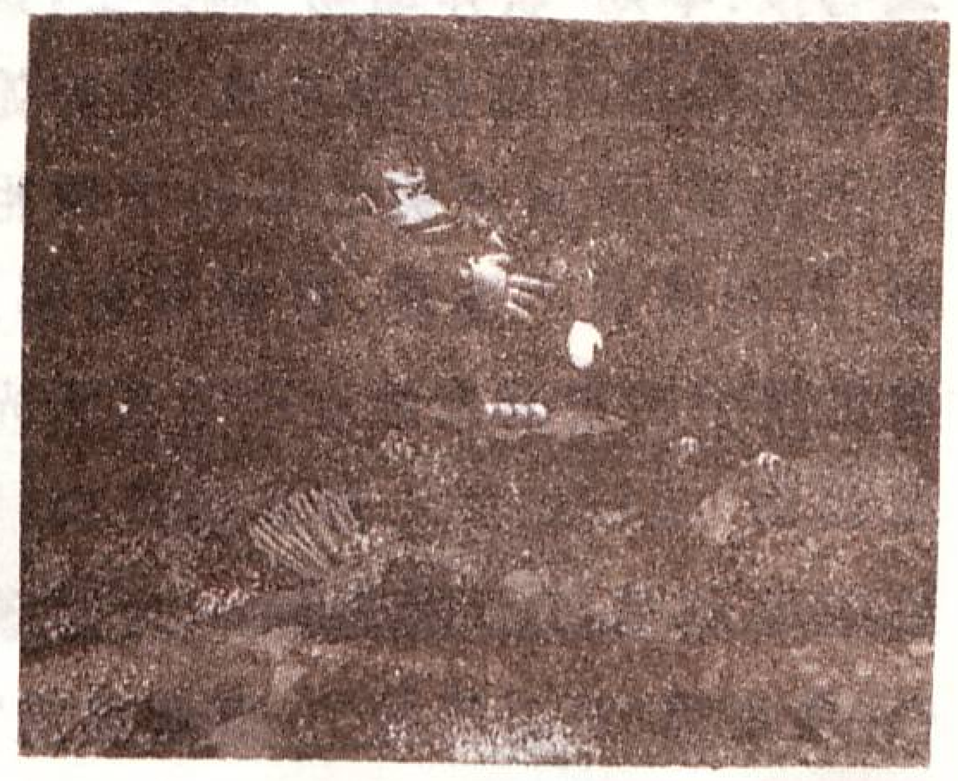


NEO·GEO 4400 元



3DO 3600 元

电子娱乐俱乐部

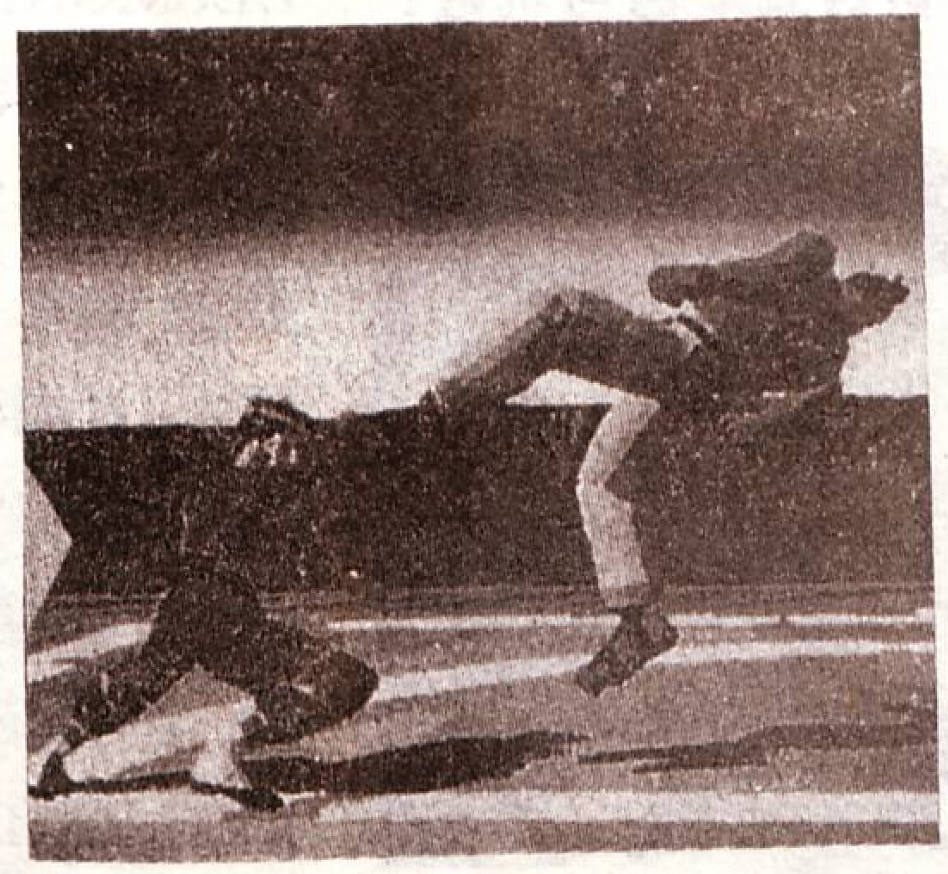


超任 2750 元(加磁碟机)

泰盛



世嘉 880 元



土星 4700 元

泰盛

★本俱乐部除经营各种高、中档游戏机及其附属设备，换卡、拷盘等业务外，还备有各种国内外最新游戏杂志及攻关秘笈。

★本俱乐部愿与全国各地的电玩迷们成为朋友。特设邮购业务，朋友们可来电、来函索取价目表，款到三日内发货，邮资另附，来信请写清地址、邮编。

★特别介绍：GAME BOY 及其种类繁多的游戏卡。

泰盛电子娱乐俱乐部连锁店地址：

a. 东单北大街甲 60 号(111、106、108 电车米市大街下车路东) 电话：5222517

b. 崇文区广渠门内大街 184 号(3 路、8 路汽车榄杆市下车往回 50 米) 电话：7028082 邮编：100062(写信、汇款请写此地址)



新游戏夜话

文/雪鹰

编者按：本期"软体动物"闹罢工，说近日没有值得介绍的新游戏，无论如何写不出来。尽管主编以违约罚款相威胁，仍旧威武不能屈，贫贱不能移。幸喜雪鹰小姐来函说她近日沉溺于光碟游戏而"难以自拔"。故动菩萨心，"想到如此优秀的节目怎能一人独享？"（让众生都"难以自拔"?）或者真如"软件动物"说的：快买光碟机吧，否则你明年可能已经没有游戏节目可玩啦！



随着电脑市场的发展，"多媒体"这个概念正渐渐为人们所熟悉。CD-ROM、SOUND BLASTER、MPEG 等硬件的掉价以及低价格的盗版光碟的大量涌现，使得玩光碟游戏的队伍日趋壮大。（并非鼓励盗版，山姆大叔请原谅。）而光碟本身以其大容量、精细的画面、逼真的音响效果等磁片无法比拟的优势，正逐渐取代磁片游戏。以目前国内的情况来看，家庭拥有多媒体的还占少数，且其中大多数是刚刚才加入 CD 消费的玩家。因此，以下介绍的两款光碟游戏皆属较老的作品，但却都是不可不玩的精品！有趣的是这两款游戏正代表了日本的卡通唯美、明朗细腻和美国的逼真写实、严谨粗犷两种截然不同的风格。

1.《Knights of Xentar》（龙骑士Ⅲ）

1994年8月，美国 MEGATECH 将日本 NEC 9801的名作《龙骑士Ⅲ》(DRAGON KNIGHI Ⅲ)改编成英文版，名为《KNIGHTS OF XENTAR》，台湾微波软体同时推出其中文版（国内大多是英文版）。

在 XENTAR 的大陆上，勇者 DESMOND 和他的伙伴 ROLF、LUNA 为了寻找失落的神剑（Falcon Sword）和宝藏（Games of Adriana），拯救被魔王压迫着的 XENTAR 王国，与妖魔们展开殊死的搏斗，获得众人的感谢以及诸多美女的青睐。他们克服了重重困难，终于来到了神殿，见到了女神 ALTHEA 并获知 DESMOND 的身世。最后，DESMOND 不仅要独自一人面对黑骑士 ARSTEIN，还要与黑暗之王 DEIMOS 作最后的对决！

该游戏最大的特色在于其新颖独特的战斗模式：横向对战式视窗，下方是状态显示表、道具栏、魔法栏以及多种战斗形式和攻击强度等。不需要每一回合下达指令，也不需要象即时战斗那样急按鼠标或狂敲键盘，整场战斗根据已选择的战斗形式和攻击强度自动进行，战斗时使用道具、魔法，战斗画面会暂停（不必象《妖魔道》那样



手忙脚乱）中途亦可更改战斗形式和攻击强度。行走的方式亦非常简便，不需要拖着鼠标游移，只需在目的地点一下，主人公自会走到该处。此外，游



戏还为拥有486—33机种以上的玩家提供了3D 模式（超任的《太空战士Ⅵ》便采用此模式）。MEGATECH 还重新修改了《龙骑士Ⅲ》的剧情架构，使该游戏更趋复杂化，不注重剧情或缺乏耐心的朋友们将会大吃苦头！《龙骑士》系列的美工一直被列为经典，日式卡通唯美的造型加上明快亮丽的配色效果，构成一幅幅惊美绝伦的画片，十分的养眼！（台湾天堂鸟的新作《八女神物语》的美工虽可谓是台人的杰作，但与《龙骑士》相比还差之远矣！）再加上美国人严谨的程序设计以及生动的语音效果，令《龙骑士Ⅲ》几近完美！

重要更正

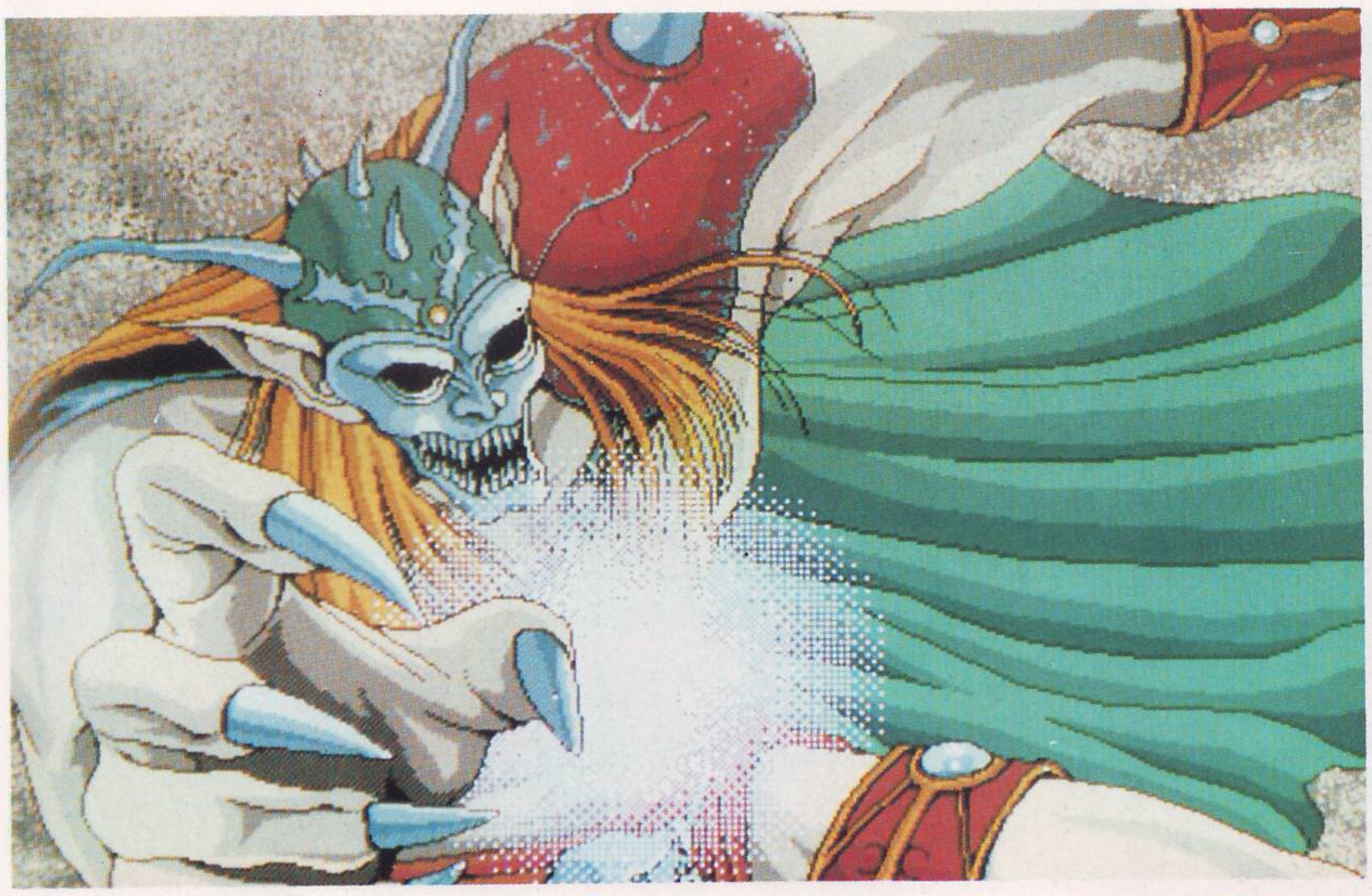
本刊95年第5期中有错误如下：

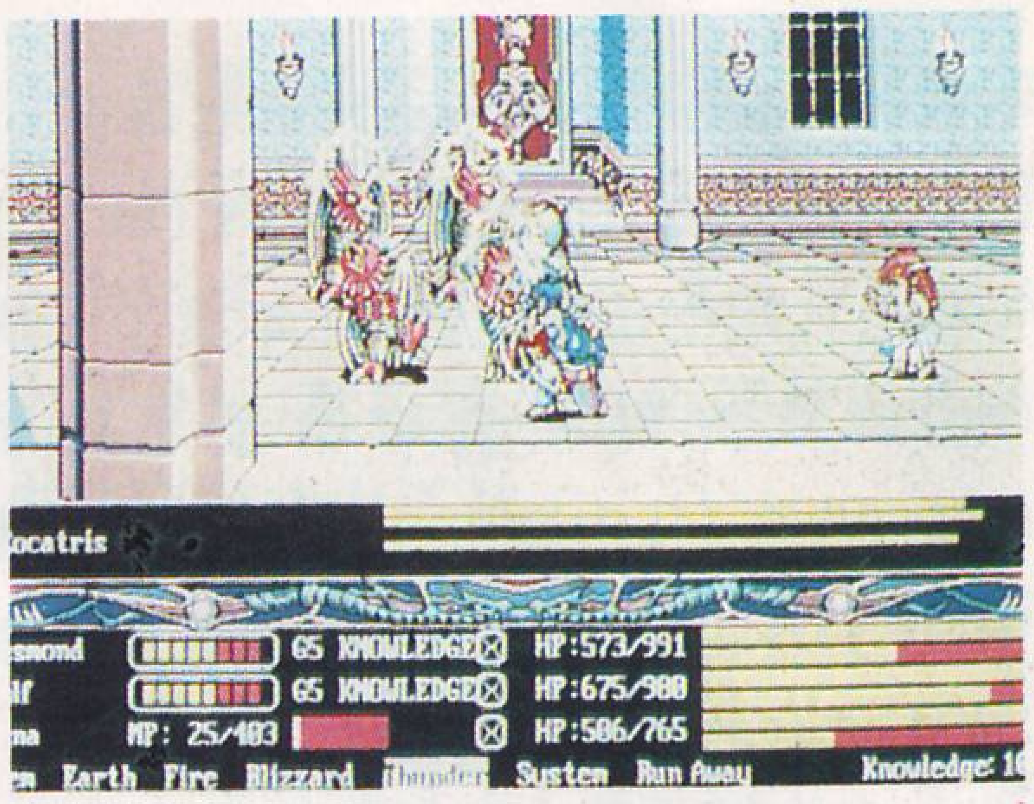
①第39页中的"朱拉吉克号船"应为"侏罗纪公园"。

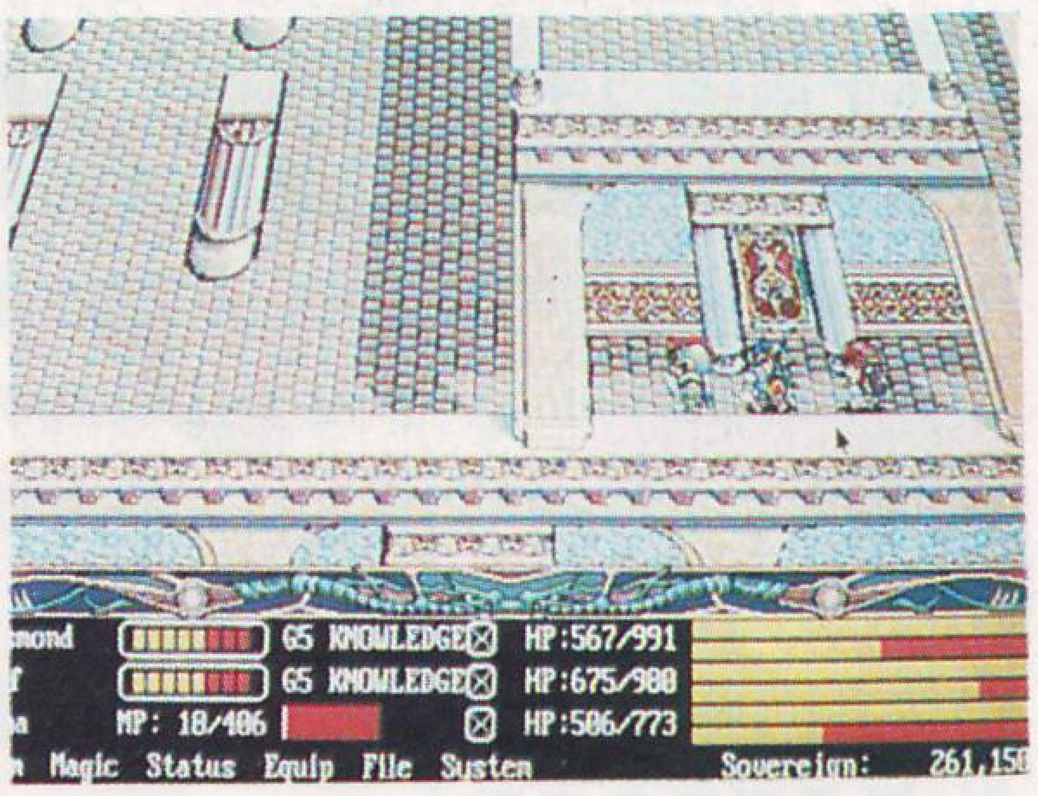
②第52页中的"对兽之牙"应为"圣兽之牙"

③《大墙画廊》中的"16人街霸"作者"刘宁"应为"刘宇"，"对战女杰"作者"李景丘"应为"李景玉"。"真·侍魂之桔右京"作者为李鸿安，广西南宁市。

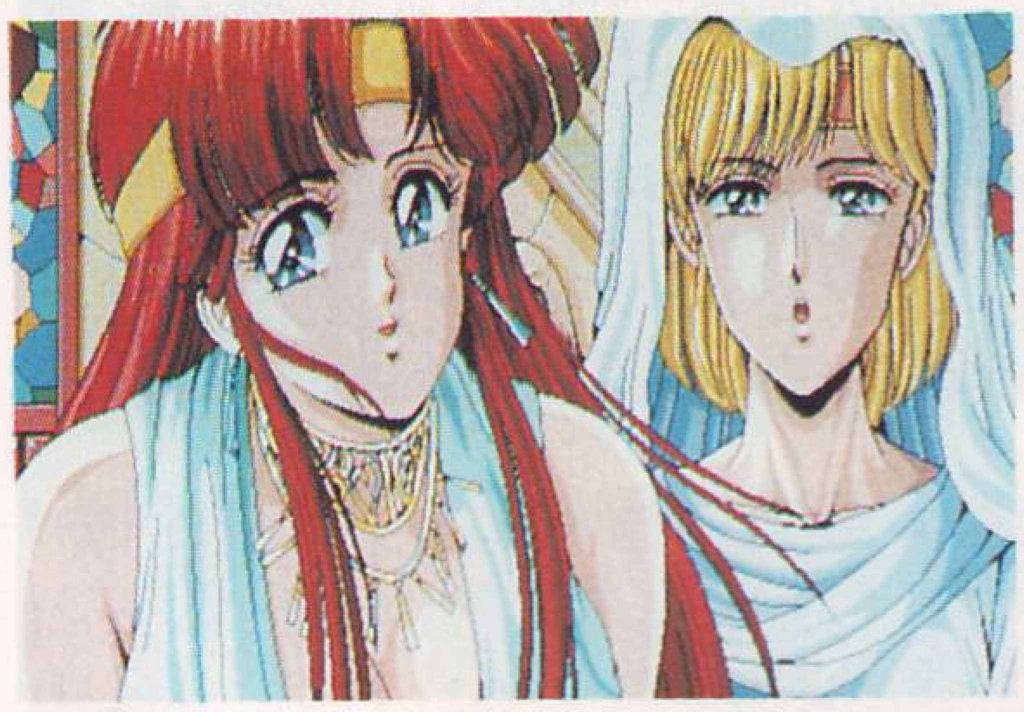
特此更正道歉！







明朗细腻的日式风格



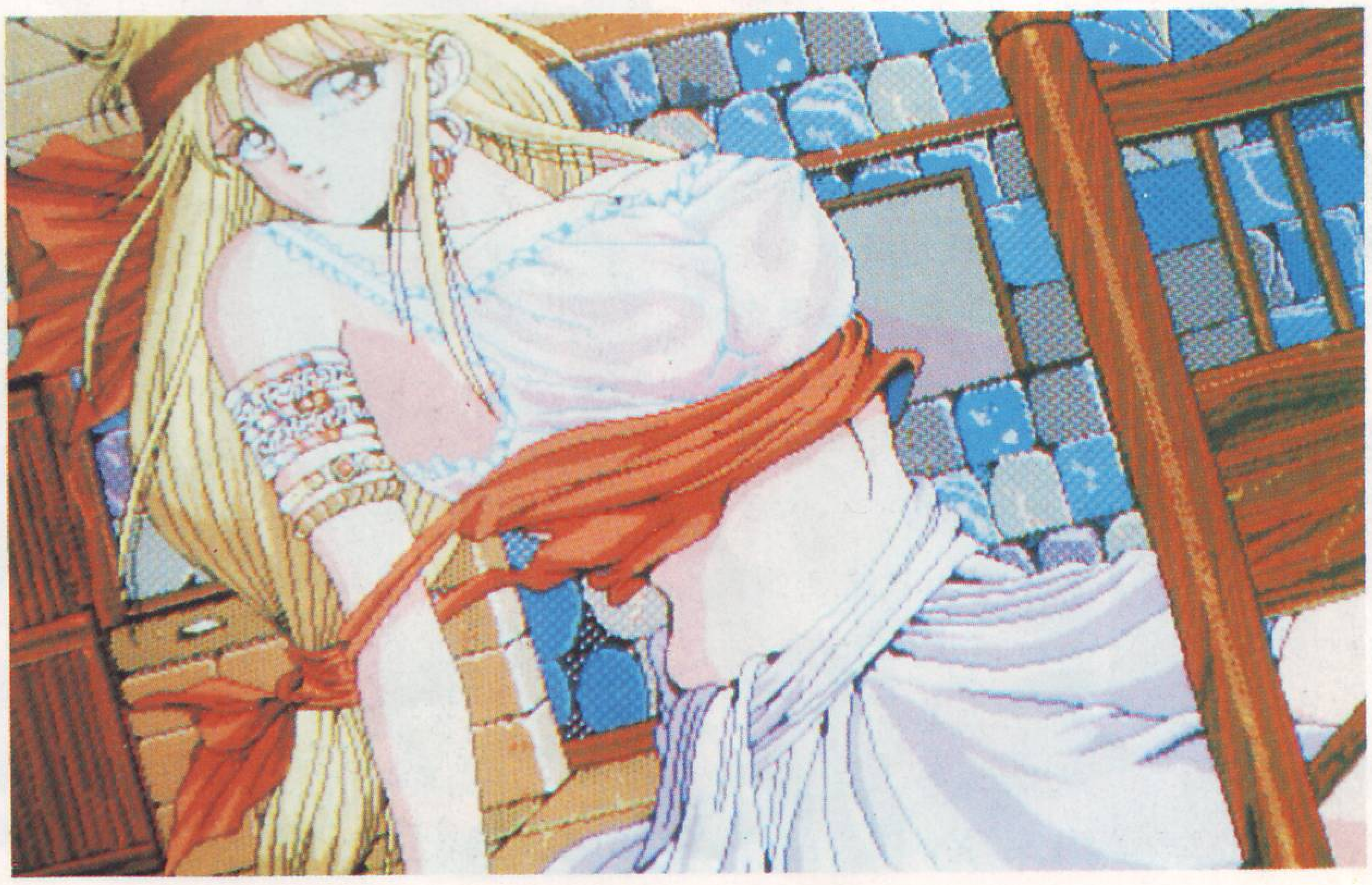




美仑美奂的游戏画面







2.《The 7th Guest》(第七访客)

VIRGIN 公司出品的《The 7th Guest》(第七访客),在 94 年卖了个满堂红,其光碟在全球销量超逾了 250000 张(其中欧洲 100000 张)!还荣获了九四年全美「多媒体世界读者选择奖」的最佳娱乐游戏奖!

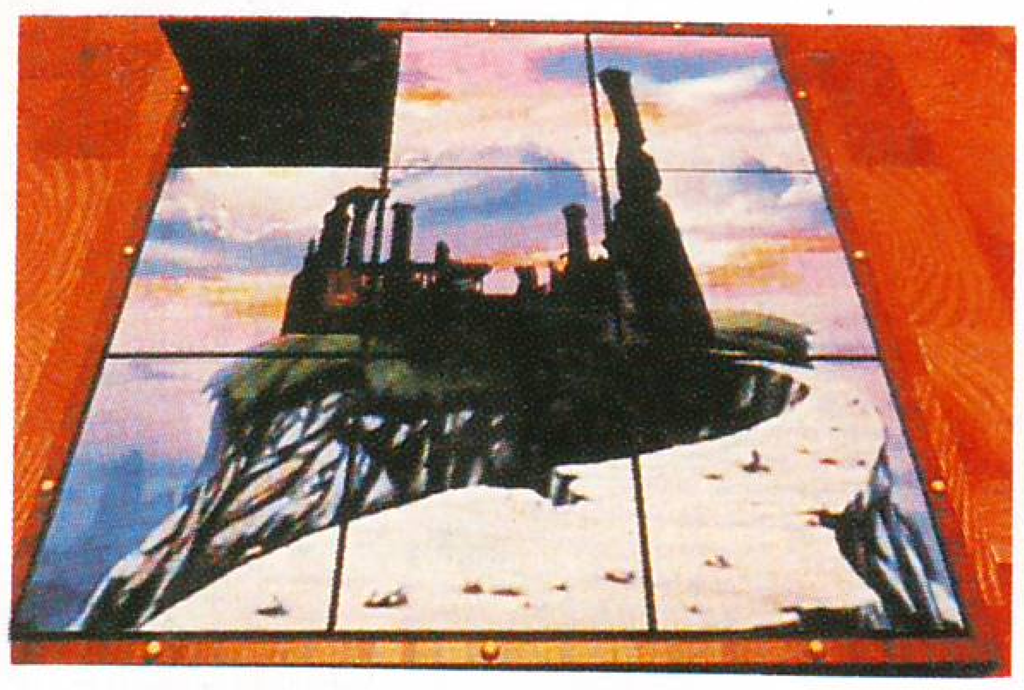


迷幻般的灵异气氛及动态戏剧的表达手法,通过华丽的制作技巧、超棒的音乐音效、流畅的剧情故事,将你引到一座诡异迷离的古屋中。古屋的建造必须追溯到 30 年代,由一位玩具制造商 Henry Stauf 所筑,此人举止怪异,头脑疯狂。一天夜里,他邀请了六位访客光临,但至此这七人皆不见踪影,屋子逐渐荒废至今……

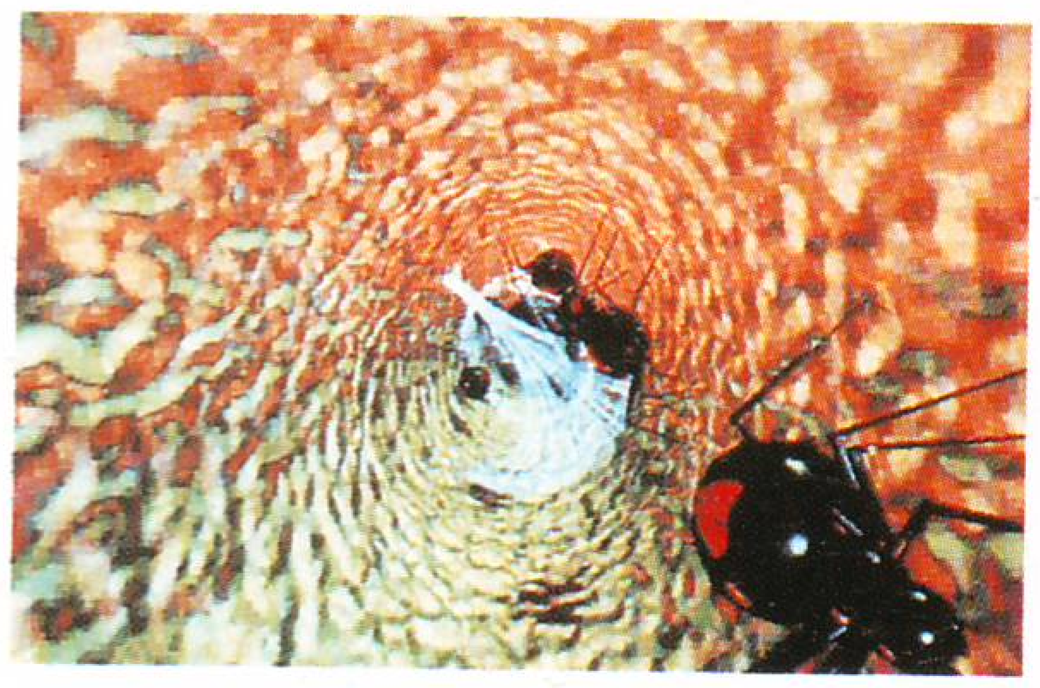




其操作方法十分简易。移动鼠标,在屏幕上会转变成不同的样子来提示你可以做什么。摆动的骷髅手指向你可以通行的方向;不停鼓动着大脑的骷髅头指出谜题的位置;面具代表鬼魂们表演的往事片段;卡嗒卡嗒响的牙齿则代表有个小惊喜;金字塔(游标移到屏幕最高)则显示游戏的选单。就谜题而言,你操作一颗小小的眼珠子敲在格子上代表选择。









800M 左右的容量使老美在其拿手的界面上大作文章,真实可辨的场景、似幻似真的鬼魂们在你眼前飘荡……专家们认为此游戏建立了 PC 交互式娱乐软件的标准。让我们期待着它的续作《第十一个小时》的问世!世嘉的土星亦将移植此游戏呢!





消失的世纪

机种 MD	厂商未明	类型 ACT	容量 8M

仲夏，深夜，丛林，篝火，不时传来晚归的鸟儿的叫声。一位老人正在同一个年青人交谈：“……当他完成那 6 个部分后，就象传说中的那样突然消失在空气之中了。”

“今天晚上你给我讲了这么多伟大的事迹，都是关于这个十分厉害而又有点怪的老头的，我不明白你为什么对我说这些。”年轻人说。

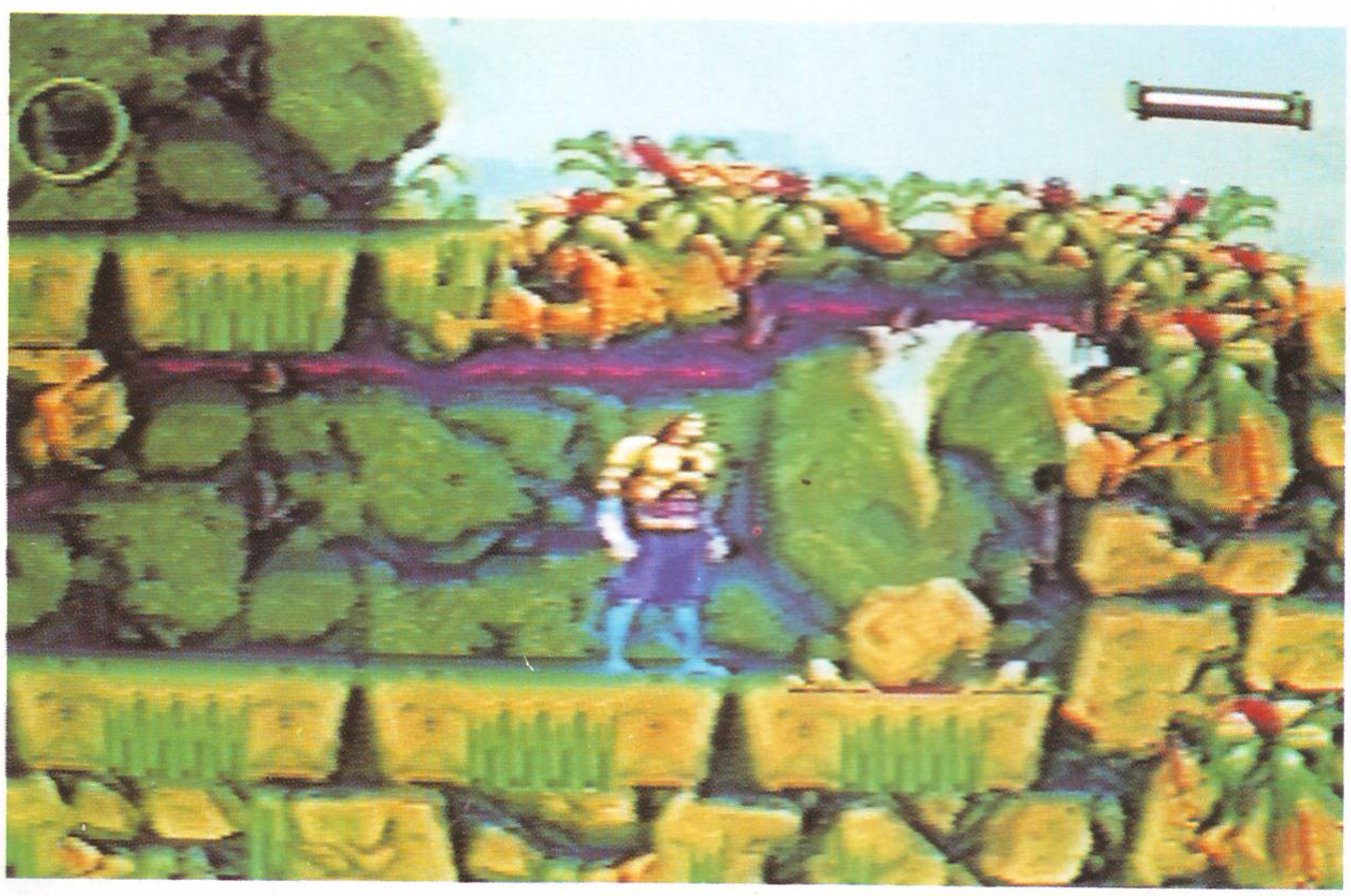
“蒙比，你体内流着我们过去首领的血，这是你的命运——将要成为我们的新首领。我们生活在一个极不稳定的世界中，洪水、电暴风以及在大陆上的不可思议的空间，令我们无法生存。你必须向先人那样阻止这些！”



①出发吧，去找回这消失的世纪！



②游戏不但背景、人物美丽，操纵感及内容设计也属一流。

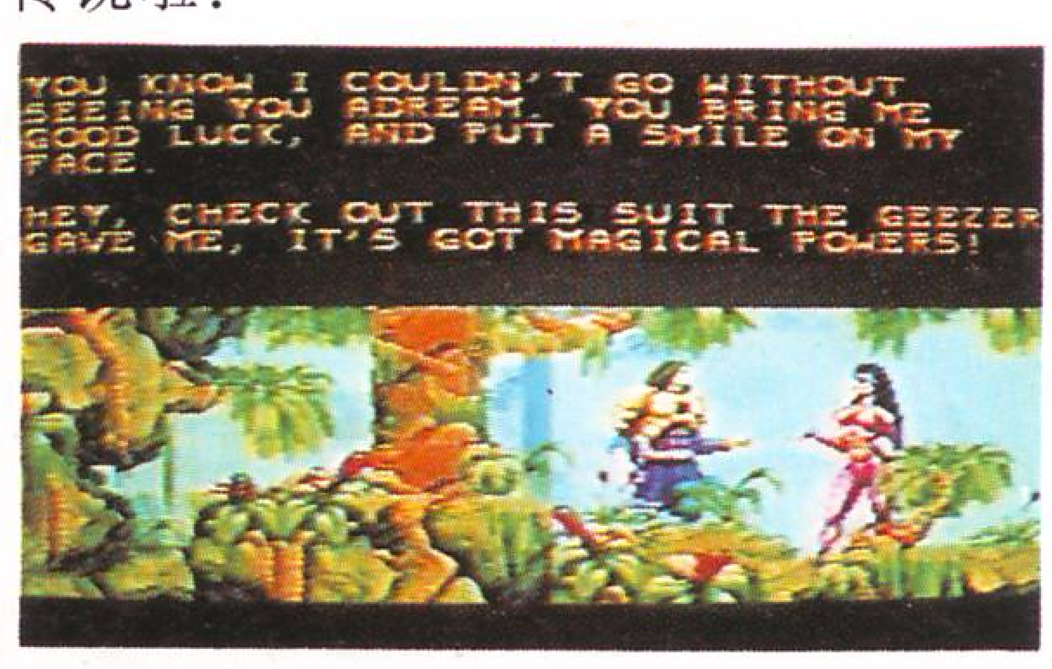


③此处一定要将石头打下来，然后踩着石头跳上去。

蒙比仍有疑问：“但我该怎么做呢？”

“我制作了这张地图，它将帮你去完成这项伟大的使命，你扬名之时到了，去吧，孩子！”

天亮了，我们的主人公蒙比随着清晨的小鸟一起出发，去创造自己的传说啦！



④你需要得到帮助。



⑤试着打开门吧！

⑥背景制作得干净明快！



机种 MD	厂商未明
类型 ACT	容量 16M

在一个遥远的星系里，一群邪恶的异形军团控制了那里的一切。人民及领袖，甚至连那里传说中的英雄都被镇压。邪恶的首领非常残暴，他既腐败又贪得无厌，人民生活在水深火热之中。他们对着上天乞求，求上天拯救他们。这些愿望在这危急的时刻终于唤醒了那位英雄人物的儿子，好汉Ristar。人民又快要得救了……







背景很美丽，而且还用到了透明功能。

注意不要被火山喷出来的溶岩烧到。

游戏中的攻击方式很特殊，是用头来撞。

长着海盗炮弹似的头，到了水里还能游泳。







真·侍魂——霸王丸地狱变出招攻略

类型 ACT　机种 NEO·GEO　厂商 SNK　容量202M　文/KING　图/Z·L·D

提到"真·侍魂",该算是当今最热门的对战 GAME 了。现在它的各个版本(街机、卡带、CD)在国内越来越多,玩者如潮。应广大同好的要求,这次特将真·侍魂中各角色的普通必杀技、隐藏秘奥义、武器破坏必杀技以及Q版变身技一网打尽,向诸位作一介绍!

首先不可不提的是在真·侍魂中增加的各种新型操作。在一代中所有角色输入→→或←←的突进及退行操作被保留下来同时,又以此为基础进行强化。现在若输入两次斜下方向,人物会做出滚翻动作;若快速输入↓↓时则可卧倒躲避烈风手剑等飞行道具;失掉武器时如果对手攻击,输入←↙↓↘→即可施展空手入白刃的高难度技巧也保留下来;对方下段攻击时同时按中斩和轻踢能用小跳来进行回避,另外同时按下轻斩、轻踢或中斩、中踢还有两种挑衅动作!

好啦,下面就该进行各角色的必杀技攻略。以右方为前方向;有"破"字标记的就是超必杀技(武器破坏技),只在"怒"值最大时可以使用,要注意:仅少数人拥有的秘奥义只在体力全满时允许使用;变身秘技在突进或必杀技被对方打消时就会复原,虽然很难,但角色变身后投技就对他无效了;此外标"△"的招术手中没有武器也可以使出。好好掌握吧。

霸王丸

变动不算很大,普通技的威力略有所下降。可以使用奥伪旋风烈斩诱使对方跳起再以弧月斩击落,需要玩者



豪爽而嗜酒的流浪剑士,不断探求更高的剑术境界。当他发现天草的怨魂消失后,各地仍存在某种魔性的异像时,为进一步磨炼自己的本领并守护人界的安宁,带上名刀"河豚毒"再次踏上旅途。他有着正派、热血的性格和爽快洒脱的风度,是一位真正的剑侠。

深通心理战的技巧才能向高级对手使用。秘奥义天霸封神斩指令很复杂,不过一但掌握,会成为最强的技巧,完全命中能够连击15发,对决一开始抢先使用的话将令对方体力及士气同时骤减。

奥义　旋风烈斩:↓↘→·斩

奥伪　旋风烈斩:↓↘→·踢

奥义　弧月斩:→↙↓↘·斩

奥义　烈震斩:→↓↘·踢

酒壶攻击:↓↙←·轻斩(△)

秘奥义　天霸封神斩:↘←↙↓↘→← ↓↙·中斩+轻踢

(破)天霸凄煌斩:→↘↓↙←→·轻斩

变身秘技:→↘↓↙←→←·中斩

娜可露露



像天空之鹰一样自由潇洒的美少女剑士娜可露露，是位蒙古族少女，她对大自然及野生动物有着旁人很难理解的爱心，在她虾夷的住所旁处处可见受她抚养和保护的各种动物，其中玛玛哈哈作为她一手训练出的爱鹰，在战斗时会给她许多帮助。虽然有着与全世界的著名剑士并驾齐驱的武艺，但她的性情依然与大多数女孩一样纯真而善良。

造型改变的同时技巧及性能也有了很大的变动。新必杀技流风斩即使武器和鹰都没有也可以使用，还可以击回很多飞行道具(爆炎龙等例外)。秘奥义流风之舞能够连续命中5发(对地震可以连打8发)，不过攻击时会先后出现好几处破绽，当然啦，高速的运动多少算是对这些破绽的弥补。使用娜可露露时一定要注意一点即所有使用飞鹰攻击的招术都要与对手保持距离才能击中，否则会造成空振而破绽百出。

滑行冲刺：←↙↓·斩
上升冲刺：↓↘→·斩
流风斩：↓↙←·斩(△)
飞鹰攻击：→↘↓↙←·斩
飞鹰吊挂：↓↙←·轻踢
强击冲刺：(吊挂中)·斩或踢
劈风回转：(吊挂中)↙或↓或↘·斩
飞鹰呼唤：(失去武器时)→↘↓↙←·斩(△)
秘奥义流风之舞：↘↓↙←→↓↘·中斩+轻踢(△)
(破)飞鹰连续击杀：→←↙↓↘→·轻斩(△)
变身秘技：↘↓↙←↓↙·中踢

桔　右京



虽然身体羸弱，患有肺病，却是居合斩秘剑术的一流高手。与对手过招时永远都会有出人意料的致命攻击，是霸王丸永远的好对手。一头蓝色的长发和英俊的脸庞、优雅的作派吸引了许多达官贵人的千金，但右京其实是个很专情的人，他不断地旅行，就是为了寻找一朵世间最美的、名叫"魔界之华"的花，并送到他所深爱的女性面前。

使用度非常高的角色，仅普通技就十分强，这次又增加了突进系的必杀技使他更为全面。非剑回锋斩和霸王丸的奥伪旋风烈斩一样是假动作，投出苹果却并不挥剑，但平时是意义不大的操作。一般可以先诱使对方防御，然后用落燕斩攻击，或乘其防御上去使用摔技(不太现实)。中距离时多用残像踏前斩去取胜吧。另外超必杀六连剑攻击时十分难以防御，所以也是重要的必修技。

秘剑　回锋斩：↓↙←·斩
非剑　回锋斩：↓↙←·踢
秘剑　落燕斩：(跳跃中)↙↓↘→·斩
残像踏前斩：↓↘→·踢
(破)六连剑：→←↙↓↘→·重(轻+中)斩
变身秘技：↘↓↙←→↓↘·中斩

柳生　十兵卫



在土佐的山林中隐居，使用柳生新阴流剑技·二刀流技法的十兵卫，是所有人物中最正统派最有武士道精神的角色。在他的场地竹林战斗时可以充分体会到他修身养性场所的幽静，而与他交手时能够清楚地感受到他所具有的武士的尊严与骄傲。

属于上级者才能使用，较难掌握的人物，使用十兵卫时的技巧要求极高。新必杀技柳生心眼刀限用于对方攻击时，充分发挥二刀流的威力。水月刀等技巧同前作一样僵硬时间长，看准时机才能使用。十兵卫的中斩攻击距离远，而且攻击判定大，可以用作防身的重要技巧。十兵卫是非常重视兵器的正统武士，所以全部技巧都必须持刀才可用，一定不要让武器脱手。

二角罗刀：→↓↘·斩
喝咄水月刀：↓↘→·斩
八相发破：斩连打
柳生　心眼刀：↓↙←→·轻斩
(破)绝　水月刀：→↘↓↙←→·中斩
变身秘技：→↘↓↙←→←·中踢

服部　半藏

常用技手里剑和爆炎龙的操作方法及性能均有所改变，影分身也由四个变成两个，硬直时间短，攻击很方便。秘奥义影舞是完全隐身的技巧，不过被击中或防御了对方攻击时就会现原形的。他的最大特点是几乎所有必杀技都不用武器，与十兵卫形成鲜明对比，对于竞刀力差的玩家是优秀选择，当然，半藏持刀时的大斩破坏力仍在。最后注意他变身的样子很象"炸×人"喔！

忍法　爆炎龙：→↘↓↙·斩(△)



作为正统派忍者，本应隐藏于黑暗中不为人知。但当天草四郎的怨灵附到了儿子真藏的身上时，他不顾一切地出战！此后一直活跃于武士们的角斗中。半藏在出羽耐心地等待每一个挑战者，并用日本首屈一指的高超忍术将其挫败。

烈风手里剑一改：(跳跃中)←↙↓↘·斩(△)

慧星落：(接近时)→↓↘·踢(△)

忍法　影分身：→←↙↓↘→·轻斩或中斩(△)

忍法　胧天舞：→↘↓↙←·中斩+重(轻+中)踢(△)

忍法　胧地斩：按住中斩+重(轻+中)踢并承受普通攻击(△)

秘奥义　忍法影舞：→←→←→←↓·中斩+重(轻+中)踢(△)

(破)忍法　天魔覆灭：→↘↓↙←→·中踢

变身秘技：→←→←→←↓·轻斩

加尔福特



痴迷日本文化，对于忍术经苦心研究达到了通晓的程度。也许是美国人的个性所致，并不愿严格按照忍者的规矩行事，但这个金发碧眼的美国青年对忍术和剑术的热情甚至超过了许多日本忍者，因而获得日本方面一些老前辈的称赞。在旧金山的码头，人们经常能见到加尔福特和他忠实的朋友兼助手——忍犬帕比的身影。

基本上与前作相同，影拷贝和半藏一样由四个变成两个分身。用忍犬攻击很有威胁性但要注意硬直时间较长，忍术反击中改为使用忍犬；秘奥义隐身术也与半藏相同，不过帕比并不会跟着消失，因而它的位置也就大致是加尔福特的位置，所以这一招并不是很实用。另外，加尔福特的攻击力也稍逊于半藏。

雷光镖：↓↘→·斩(△)

陨石摔投：(接近时)→↓↘·踢(△)

影COPY：→←↙↓↘→·轻斩或中斩(△)

反击斩杀：→↘↓↙←·中斩+重(轻+中)踢(△)

反击空袭：按住中斩+重(轻+中)踢并承受普通攻击(△)

忍犬冲刺：↓↙←·斩(△)

忍犬突击：↓↙←·踢(△)

秘奥义　忍术隐身：→←→←→←↓·中斩+重(轻+中)踢(△)

(破)冲激忍犬破袭：→↘↓↙←→·中踢(△)

变身秘技：→↘↓↙←→←·轻踢

莎洛特



法国革命的丽人，西洋骑士团团长。身披铠甲并没有使她的动作变得僵硬，也没有令她的魅力有所削减。在欧洲使用西洋式击剑的领域已经几乎找不到一个对手，于是将视线转移到东方，因为唯有不断与强手较量才能使她不致对这血腥的战斗世界感到厌倦。

破坏力高，攻击范围广的人物。虽然没有飞行道具但剑尖所及距离很远，适合中距离作战的类型。增加了剑气攻击，可以用作中距离对地及远距对空技，在近距离若对方斜跳，就用破空剑击落。此外普通的重斩也相当强有力，总的来说属易于操作的角色。

破空剑：↙↓↘·斩

闪光冲刺：斩连打

闪光剑气：→↓↘·斩

(破)闪光七芒剑：→↘↓↙←→·中斩

变身秘技：↘↓↙←↓↙·中踢

千两　狂死郎



手持长枪战斗，被称为歌舞伎异端儿的狂死郎，与霸王丸一样有着战斗的热血和嫉恶如仇的心灵。本想退出斗场潜心戏剧，但因同样感到了魔物的出现而重新出战，虽然中间没有苦修武艺，但总结了过去的经验教训使自己的战斗理论更完善！

必杀技全部与前作相同，普通技却有较大变化，站立中斩成为对空、地一体的招式，超必杀技血肉之舞在小跳中高速旋转，同时可以左右移动，是很特殊的技巧。总之依然是个好用而且能力全面的人物。

跳尾狮子：↓↙←·踢
风裂扇：↓↙←·斩(△)
火炎曲舞：↓↘→·斩(△)
回天曲舞：→↓↘·斩
血烟曲轮：(跳跃中)↓·重(轻+中)斩
(破)血肉之舞：→←↙↓↘→·轻踢
变身秘技：→←↙↓↘→←·中踢

王 虎



中华大地上出生的豪杰，看上去粗豪其实智勇双全，被称为鬼之武将的强者。为追求更强的气势，竟放下了已成为他招牌兵器的斩肉大包刀，拿起了一根石柱作为兵刃。王虎的竞技心理不稳定，在他怒气爆发时，没人能挡得住他。

新武器石柱可以封住某些对手的部分技巧，但总体感觉上因过于注重攻击力而不大灵活。新技中的怒发柱击是用石柱击打自己，会损失一点体力但能积蓄怒气的特异技巧，超必杀技也是威力十足。这会使他成为最强的角色吗？唯一要注意的，王虎也是不能离开武器的类型。

真　气功爆转：↓↙←·斩
气功旋风击：→↓↘·斩
气功大扑杀：↓↘→·斩
怒发柱击：↓↘←·重(轻+中)踢
(破)气功大爆天：→←↙↓↘→·中斩
变身秘技：→←↙↓↘→←·中踢

不知火　幻庵



继承人类与魔族双方血统的不知火一族中，最诡异也最强悍的战士幻庵，那外形与其说是怪人不如说是妖怪，只有严密的思路及清晰的语音才使人相信他的一半是人。因为体质的特殊使他练就了人类无法想象的技巧。本来已经被打败，不过由魔界一位大人物赋予了新的生命并成为其部下，但幻庵心里却另有打算……

增加了与半藏胧地舞、胧地斩相同的忍法秘技，而且多数技巧也是离开武器同样成立的。操作时更注重技巧，对 CPU 战中也比前作更加难缠了。变身后的样子很可爱(?!)。

肉转突进：→↓↘·斩(△)
毒吹雪：↓↘→·斩(△)
幻庵　脱皮攻击：↘↓↙·中斩+重(轻+中)踢(△)
幻庵　脱皮攻击：按住中斩+重(轻+中)踢并承受普通攻击(△)
利爪攻击：→↘↓↙←·斩
(破)魔道高速回转：→↘↓↙←→·重(轻+中)斩
变身秘技：↘↓↙←↓↙·轻踢

地 震



在德克萨斯州制造恐怖传说的盗匪，拥有两倍于别人的巨大身躯和力量。残忍的性格，仿佛天生就是邪恶的代名词。坚信武力就是一切，因而在比试中受挫后，苦修新的忍法，以图东山再起。

地震作为忍者，终于有了一些像样的忍术居然包括分身术；攻击力、防御力全角色中最强；破绽也在全角色中最多；所有投技对他无效的特性仍在。因此对这个人(真的是人吗？)很难作出评定，至少超级威力型角色是毋须置疑的。必杀技全带着“FAT”这个字，是他自己起的名字吗？分身后的地震很可怕，简直要把屏幕撑破。

FAT 滚击：斩连打
FAT 压击：(跳跃中)↓·斩(△)
FAT 反击：→↘↓↙←·中斩+重(轻+中)踢(△)
FAT COPY：→←↙↓↘→·轻斩或中斩(△)
FAT 摔击：↓↙←·斩(△)
(破)地裂打击：→←↙↓↘→·重(轻+中)踢
变身秘技：→←→←→←→←↓·中斩

牙神　幻十郎

技巧很相似，但操作性稍逊于霸王丸。大斩的威力很强，不过速度较慢；桐霸光翼刀作为对空技较理想但破绽十分明显；善用三连杀是取胜的关键，尤其第三刀“磷”会从对手背面斩下，作为奇袭很有效果。

樱华斩：↓↙←·斩
桐霸　光翼刀：→↓↘·斩



与霸王丸是同门师兄弟，因为过分追求私欲犯下恶行被师父逐出门墙。以后于山城对师父所传授的剑法加以改进，练成充满邪气的古阴一刀流。佩带着“铭刀·梅莺毒”的幻十郎，虽然是为了私欲走上魔道的人，但仍旧保持着武士的傲气和不懈追求更强剑技的执着之心。与敌人对决时他会毫不留情地用快速准确的攻击斩杀对手，是一名冷酷的剑士。

三连杀(牙·角·碎)：

↓↘→·斩(最大×3)

(破)五光斩：→↘↓↙←→·轻斩

变身秘技：→↘↓↙←→←·中斩

花讽院　和狆



有霸王丸及幻十郎两名天下无敌的剑士弟子，本人却是一位阴阳术师，年轻时曾在魔物讨伐中很出名。本打算在枯华院作为主持安静地过余生，但听到霸王丸与魔物作战的消息还是离开了寺院重新走向斗场。外貌枯瘦的小老头，却蕴含着难以估计的巨大能量。

和狆有许多户隐流阴阳术的诡异招术；被心乱咒符击中的对手会一时失去方向性(十字键方向混乱)，缚锁杖击能将对手打晕等等，超必杀技威力极强，不过若被防御则很容易遭到反击。有趣的是，原本就十分矮小的和狆，Q版变身后给人感觉并没有多大变化？

支杖螺旋脚：(跳跃下降中)↙↓↘→·踢

缚锁杖击：→↘↓↙←·斩

式神灵符·雷：↓↘→·斩(△)

式神灵符·炎：↓↘→·踢(△)

心乱咒符：←↓↙·重(轻＋中)斩(△)

(破)仁王符灵杀：→←↙↓↘→·中踢

变身秘技：←↙↓↙←→·中踢

查姆·查姆



在南美洲GREEN HILL出身，与哥哥塔木塔木一样继承了圣战士的血统，也是为打败魔物，寻回失落的秘宝圣晶石而踏上旅途的。仅十四岁，比娜可露露还要年少，是“真·侍魂”登场人物中最小的战士。活泼而充满野性的查姆·查姆有着超强的反射神经及运动性，如果从体轻视其能力，势必会在她手上吃足苦头。她养着一只名叫巴古巴古的猴子，是第三位带动物作战的角色。

带着猴子出战，兄长的很多必杀技如投掷骷髅弹、喷射火爆弹及旋转踢都是由猴子巴古巴古来使出的，回力镖可以随意对空或对地发射，属于易于使用的速度型角色。

回力镖投掷·横：↓↘→·斩

回力镖投掷·上：↓↙←·斩

前冲爪击：↓↘→·踢(△)

骷髅弹：→↘↓↙←·中踢(△)

火爆弹：→↘↓↙←·重(轻＋中)踢(△)

旋转踢：→↘↓↙←·轻踢(△)

(破)爆发突进：→←↙↓↘→·轻斩(△)

变身秘技：↘↓↙←↓↙·轻踢

莱茵哈特·锡克尔



效力于全欧最强军队红狮子圣骑士团的勇士。自小就在不断的格斗战中成长，磨炼出钢铁般的身体和意志。锡克尔是一位有强烈骑士荣誉感的人，严守军队的纪律，为人十分严谨，因而深受士兵及军官们的尊敬和信赖。他非常珍视皇帝陛下颁发的那些勋章，一直将它们保存得很好。

感觉上与王虎相近。右腕装备着巨大铁臂，能使用很多超强的技巧。他是一个很注重技巧的人物，如火焰拳能将对方的飞行道具击回，而且其很多技巧都是承接另一着未使用的。也就是说，一但掌握了他的招术，就能在实战中不断地给对手以重大打击。超必杀技超级压击的威力虽强，但上升时是完全没有防御的，使用时留心这一点。

擒拿重摔:(接近时)→←↙↓↘·重(轻+中)斩
身体压击:→↘↓↙←·踢
火焰拳:↘·中斩+轻踢
地狱之火:↓↘→·轻斩连打(共有三阶段)
前冲袭击:↓↘→·轻踢(△)
气流上勾拳:(前冲袭击命中后)↓↘→·中斩(△)
肌肉格杀:(前冲袭击命中后)→↘↓↙←·轻斩(△)
(破)超级压击:→↘↓↙←→·重(轻+中)踢
变身秘技:→↘↓↙←→←·轻斩

以上就是真·侍魂的全部基本技巧,但对于要在"侍魂"世界称雄的人,只知道出招指令是远远不够的,关于这个节目可说的还有太多太多,比如迄今不明的黑子出现条件(有人说要接续若干次?!)、各角色的ENDING画面、还有天草四郎会在故事中登场等等……下次有机会再说吧!





北京万和游戏一族

购机赠卡

790元

台湾产　100%兼容

特别的奉献给闯关的你!!

凡在本店购买或邮购世嘉机的朋友,均可在下列世嘉卡中任选一盘赠送!

24M 街头霸王

怒之铁拳 Ⅲ

(请勿在信中夹寄现金!)

魂斗罗、海豚ⅠⅡ、七龙珠、阿拉丁、三国志——乱世群英、太平记、FIFA足球、沙漠风暴Ⅱ、NBA篮球、真人快打、火枪英雄、龙虎之拳、鬼屋Ⅳ、米格29、索尼克系列等

另:1.本店仍设二手货代卖,可预付您代销产品价格的30%

2.外地朋友若需邮购,直接汇款至本店,款到即发货,请注明赠卡名称,详细地址及邮编,并附邮资20元。特快专递70元。

地址:北京东城区美术馆后街39号万和公司游戏部　邮编:100010

电话:4073697　联系人:陈晖、李维春

秘●技●天●地
秘●技●偏●方

秘●技●偏●方
秘●技●天●地

编者按：不知主编怎么想的，这期似乎变成了任天堂的天下。任天堂迷阿 king 乐得眼睛和嘴变成了括号的形状……软磨硬缠地非要在本栏目中登出许多 SFC 的秘技，为了配合这期的主题，便由他了。但是，为了平衡就在偏方中多多刊登 MD 秘技，如何？这期“秘技天地”中除了有以上特点外，还有我流的许多口水，没办法呀，想说的太多，硬憋着不说的话，我就真的会变成了“疯马”了。

责编：风马

■秘技

《前线任务》SFC FP＝5

强大的隐藏近程武器：在第十五关的最上层左方的墙后有一件近程兵器，攻击力及命中率均高达 99 点

特殊模式：在 NEW GAME 及 LOAD GAME 选择时按住 L、R、下不放，再按 A 即可进入音乐测试 MODE；若按住 L、R、上再按 A 则可进入专门用作对战的斗技场。

主角变更：在城中或基地内选择“Status Window”进入状态画面时，按住 L、R、下不放，再按 START 键就会见到人物档案切换，重复操作可以看到所有登场角色，包括町人、同伴和敌人首脑、杂兵。选出喜欢的人物后按住 L、R、下不放，然后同时按 X 和 Y，此后这个人就会代替洛依德作主角。（注意：只能进行一次）

《三国志Ⅳ》SFC FP＝3

三顾之礼：这个事件会从 207 年 12 月开始，只适用于刘备。条件是用通常模式，在剧本 1、2 均可，让刘备及配下关、张、孙乾都在新野驻扎；并且找到徐庶，让他作军师；并且曹操配下的的程昱要在许昌。207 年 5 月会有一个是否让徐庶去曹营的选项，若否决，徐庶忠诚度会减 5，事件终了；若同意，徐庶会成为曹操的部下，然后在 208 年 1 月～3 月三次选择去访问诸葛亮，就可以使孔明成为部下。

皇帝即位：条件是在 234 年以前，用通常模式；让自己的君主占领 22 个以上的城池；君主、侍中均在洛阳，并通过搜索得到玉玺；这样就会有皇帝即位的事件发生。

《第四次超级机器人大战》SFC FP＝7

无限锻炼法：在进入下一版面前先 SAVE，进入战斗后不要再存储消灭一定程度敌人获得经验值及金钱后故意被全部消灭。出现 GAME OVER 字样时，按 A 键就可以在这一版重新游戏，已提升的等级及获得的金钱不变。但绝对不能于途中存盘，所以这个秘技很废时间。

超级战士设定：在主角设计时，将生日定为 9 月 2 日，血液为 O 型。这样，到 23 级就可以修得全部六种精神，并且最后一种为奇迹。

《沟口危机一发》SFC FP＝3

亮子的超二段山岚：(接近时)←↙↓↘→↓↘轻拳＋轻脚，此技是威力与肩车＋空中背负相近的超级大技。

■ 偏方

《超级街霸Ⅱ》MD FP＝4

看到同一人物不同通关法：首先要选择 16 人战斗的模式，当打至 VEGA 时必须两次满血打败他。这样在结束画面中会出现两行日文，选择第一行为原来的结局，选择第二个为新结局。

北京　徐蓝桥

《创新世纪》MD FP＝2

（按：由于本刊原攻略文章有许多不足之处，现将此游戏难点解析展示如下，请注意对照原文）

10. カメリア沙漠：进入沙漠后第一段不会有什么问题。第二段一开始有一片坑，往前走似乎无路可走。仔细看一看挡路的沙堆，你会发现有几块之间是有细绳连着的。其中一块上伸出一个绳头，只要你把一个红箱子推过去与之相联，然后再击碎红箱子，沙堆就会消失了。第三段中还要用到这种办法。

13. 水底城：几番周折后，你会被许多不断飘来的水泡挡住去路，路又很窄，不可能躲开气泡。此时只要先将此处三块石块中的两块推成并排，挡住气泡，然后交替推动石块。走过很长一段，石块被水草挡住了。此时再回头将剩下的一块推过来。绕过前两块，与前方的一块一起推成并排，再交替推着前进，就可以走到尽头，进入关底了。

14. 天堂：此关进入バベルの塔后，在某一层你会发现空无一物。此时注意观察地面，会发现有一块砖与其他砖的图案不同。站在这块砖上跳一下，出口就会出现。

16. ソレイコの街：新同伴在街左边教堂旁的小屋

中。第一次见他时，他会让你回家去见妈妈。回家见过妈妈并交谈后，再回小屋与之交谈，他会现出原形并加入你的队伍。切记寻找新伙伴时一定要装备好长毛狗。

17.アイリス地区：到村北大洞穴去向魔花请教时，一定要什么也不装备，否则魔花是不会帮你的。然后站在花前用剑撞一下花后的大树，走到洞穴正上方的边缘处，即可回到过去。

18.沙漠废墟：宫殿第二层尽头的门是关着的，旁边的围墙中有个红箱子。此时应用乌龟扔过去压坏红箱子，门就会开了。暗门应在第四层尽头通往第五层的楼梯时，右边的墙上，从地上的光影中的确可以看出来。再往后会常有流动地面，此时可千万别忘了恐龙的功用啊！还有一点就是有一处很宽的坑，你绝对跳不过去，此处应该用乌龟垫脚，乌龟是可以停在黑洞洞的坑中间的。

20.アネモネ海岸：来到动物村口与猴子交谈后它会让开道路，之后你必须与村中所有动物交谈一遍，猴子才会领你去见关底。跟猴子来到沙滩，若要见到关底，必须在猴子左边与它并排站好，然后一步一步地向画面下方跳，这样就会找到这一关的头目。要打败它，最快的方法还是使用火剑并配以神鸟。打死头目后，会回到动物村。你会发现所有动物都聚到了村右边一幢二层小楼里。你必须耐心与几个动物交谈，使那只僵死的猴子复活，然后再到下一关。否则如果直接去下一关，你会发现在ダリア溪谷找不到洞穴。

23.最后的战斗：关末怪物中有个象音符的，它受到攻击后会将地面变得很滑，使你摔向四周的尖刺上。此处应立即将恐龙带上，待地面恢复后，再换成冰火剑攻击。另一个怪物藏身之处很特别，此处的地面你走过之后就会出现裂纹。注意，千万不可乱跳！躲避怪物将地面的裂纹砖连成一大片后，赶快走到三块安全地点中的一块上(此时应带上乌龟)，使乌龟停在某一块裂砖上方，按C键。乌龟落在砖上，所有踏过的砖都会长出白刺，使怪物损血，之后地面又会恢复。重复以上操作，很快便会干掉它。

北京　杨秋明

(编者按：你是否也遇到过由于游戏的攻略文章写得不清楚，令人无法顺利游戏而着急的事儿呢？这位玩友，也是因此而产生了写以上文章的念头，值得广大玩友学习。由于编辑不可能每个游戏都玩得很精，所以有些攻略难免有些美中不足，相信今后会慢慢提高编辑水平的。也希望玩友们在玩游戏的过程中发现哪一篇攻略不详细，也象杨秋明一样将这些难点说明投至编辑部，在些先行谢过！)

《SHINING FORCE Ⅱ》MD FP＝3

发现隐藏宝物及人物：①在古拉斯岛(南大陆)的卡拉门城的北城门口，在树丛里可以找到一把黑暗魔弓，可以给弓箭手使用。②在美丽的米朵拉神殿外的战斗中，左上方有一宝箱，但战斗后不要去打开它，在神殿中消灭撒卢巴都后，在城堡附近可以找到一个鸟人族战士，但注意战斗时如果开了那个宝箱就见不到他。③乘飞鸟回到古拉斯岛后，在降落的地方向西南走，会发现一个极小的村庄，在进入后在村口向左走，注意不要出村。在左上方可以找到一个僧侣。④北大陆的贸易城市毛恩城中与每个人对完话后，沿城墙走到百城门附近，不要出城门，一直走到最上方，会出现一只蠕动的手臂。将此物带上，乘飞船回到古拉斯岛后，在时空隧道中给石头人，他就会加入。⑤在游戏中有许多隐藏着的宝物和暗道，如在小人国的地道中，有一隐藏的道路；在骑士城中，左上方的房间可以穿墙而过，进入地道；在乘船到达北大陆后新建的古拉斯城中的驿站里，有一面挂在墙上的旗帜，在这旗下可以找到一只十字架。

上海　明

《SHINING FORCE Ⅱ》MD FP＝6

取名法：当为主角取名时，只要按住START键不放，取好名后放开，即能为其他战士取名了。　上海　宋慧容

《龙球Z——武勇烈传》MD FP＝5

沙鲁连光爆出法：在体力极少时，且两人在同屏内按↓↘→←＋腿，沙鲁就会出连光爆。　北京　安洪悦

《三国志Ⅲ》MD FP＝7

不耗兵攻城法：如你想攻打一座有君主的城，但自己的兵力又不够，你可先探明敌城内有多少兵粮，然后利用外交中的“交换”一项，用自己的宝物或金等物品将其兵粮换净。再派一支军队在当月进攻，只要带足兵粮，打仗时敌人就会因没兵粮而不战自败。此法可多次作用，使用次数看敌对度高低而定。注意：此方法只能用于有君主的城，必须在当月进攻，否则无效。　中国　无名士

《阿拉丁神灯》MD FP＝5

得到1UP法：第二关中，在两棵树之间有一条晾衣服的绳子，上面挂着米老鼠耳朵(一种头饰)，如果让阿拉丁站在米老鼠耳朵的下面3秒时，就可奖励一个1UP。

北京　郑祎男

《SHINING FORCE Ⅱ》MD FP＝3

奇妙的奥朵阿：在第十三次战斗后(拿到船只的那一次)，村长会把一名叫作奥朵阿的少年介绍给你，当选择

"是"与"否"时，连选两次"否"，一直让他自己跟着你为止。这样，在以后你的攻击魔法师（カズン）进化时，你会发现他的以前的火魔法不见了，取而代之的是"巨石"魔法，这样カズン变成了另一个攻击魔法师リンダ。当真正的リンダ出现时カズン的魔法已经威力无比。上海　Amin

《乱世的霸者》MD FP＝4

隐藏的目录：在标题画面，按开始键，上右下左上右下左和C四次，选择一个目录，再回到标题画面，就可以

上海　Amin

《SONIC》MD FP＝5

开始你喜欢的游戏了。马上看到结束画面法：在标题画面中按C键七次，再按上下下下左右上下下下左右，这时画面更换，选择9F

《DARIUS Ⅱ》MD FP＝7

就可以观看爆机画面了。　上海　Amin

《超级排球》MD FP＝7

选关密码：USA对CHN：OLVHK，USA对JAN：OCAOU，USA对1TA：OUFOR，USA对FRA：RWX-AV，USA对HOL：RPVXZ，USA对URS：RQ7F4。

南京　何昊旌

选超级难度法：在标题画面中，按A键12次后，听到一声效果音，这时在画面下边会出现"SPECIAL MODE"。

无限接关法：在标题画面中，依顺序按ABCABCAB-CABC键，这时画面下边会出现"FREE PLAY"此时表示游戏中可无限接关。

选关法：在标题画面下，依顺序按C，A，C，B，C，A，B，A，B，C，A，C键，这时画面下会出现"ZONE SELECT"，可选A——Z关。　南京　何昊旌

《大魔界村》MD FP＝7

无敌法：先进入设定画面4次，然后退出，进入标题画面时，按A键4下，顺序按上上下下左右左右B，然后按START键，即可无敌。成功率为30%左右。

南京　何昊旌

《格斗三人组》MD FP＝6

恶结局：双打时，当最后要打X先生时，他会问你愿不愿成为他的助手，若一人选YES，一人选NO的话，两人会对打，当一方将对方全部打死的话，X先生又会问同样的问题，这时答NO，将他打败后，你便代替X先生当上黑暗会的老大了。

河南　张磊

《究极麻雀》MD FP＝6

如何赢48000点：对方打出的牌可以吃或碰，如果你的牌有番（断幺九，不挂风等），当对手打出的是你听的牌，要先吃或碰再和，这样会出现"役牌"、"清一色"字样，便可赢得48000点或32000点。　河南　张磊

《三国志 Ⅱ》ARC FP＝3

各种攻关技巧：①在大吃比赛中，如与屏幕上摇杆摇动的方向相反的话，将会吃得更快。②第三关头目许褚可以封边，但必须封在屏幕左边的中间偏上的地方；第五关头目曹仁可以封边，但要上下移动来封；且只能一人封；第七关头目晏明虽不可封边，不过把他打到屏幕外后，站在把他打出去的地方的上一点儿或下一点儿，待他从原地点出来后，再冲上去打他，如此打循环战术可胜他；第十关头目吕布可封边，用倚天剑封，位置到屏幕左边最里的下方，用剑的前端封在里面，他的绝招就打不到你了。但必须有一人帮助干掉小兵，否则会大为不妙的。③用撞人法（↓＋跳）时，正好用各人的绝招（↓↑＋拳），如赵云在撞人时再用反向滑冲升龙剑，不过难度较大。④马上使用红光斩的方法为←→＋跳。必须在拉→后，以很快的速度按一下跳。　扬州　梁浦

《黄金鹰之剑》（又名《水晶剑》）ARC FP＝4

选关密码：投币后将光标拉到PASSWORD，进入输入密码的画面，输入下列密码可受益匪浅。①女主角加血至八格，LEVEL加至22：チニイラリミ。②男主角加血至八格，LEVEL加至22：ウノイウウヤ。③男主角提前得到水晶剑：イタサヨヒケ。④倒数第二关：ノノケートト。　渝州大学　曾江

（编者按：这条秘技很可疑，街机会有这样的秘技码？要是真有的话，那位老板还是比较善良的，没有把PASSSWORD功能去掉，也许是他不懂PASSWORD为何物吧！总之，要是真有的话，也许能让玩友们在这个GAME上少花一些银子，但要记住千万不要告诉各街机厅老板哟！）

《名将》ARC FP＝9

TIME OVER不死法：当时间出现，并且快要结束时，站在原地不断按拳（不要击中敌人），即可不死，但停止按拳的话就完了。　湖南衡阳　刘超

<漫画●动画●电子游戏>（终结篇）

告白·青少年流行文化

文/XYM 图/W·D

四月，正值樱花盛开之际，一批热心投身于漫画，动画与游戏事业的青年，由日本各地聚集到位于千代田区的东京动画学院，接受专业课程的培训。在那儿，分门别类有十个学科供学员选择。其中，以漫画家养成科、（计算机）游戏设计科、动画声优（配音）及动画影视科最受学员青睐。

真有意思啊，游戏设计与漫画制作的授业竟要挤在动画学院中进行。游戏、漫画与动画之间的关系确是值得进行一番探讨了，只是一时间很难找出头绪来，最好的，就是老老实实地做一次配对的游戏，那么，第一对入场的partner是：

●漫画＆游戏

若仔细想一下自己所玩过的游戏有多少是由漫画改编而来的，又有多少游戏也出版了漫画之后，你对漫画与游戏的关系是否已略知一二呢。

最主要的是内容上的移植与改编，这样的例子已比比皆是了。活跃于各个游戏中的漫画人物为提高玩者的兴趣确有不可磨灭的功绩。

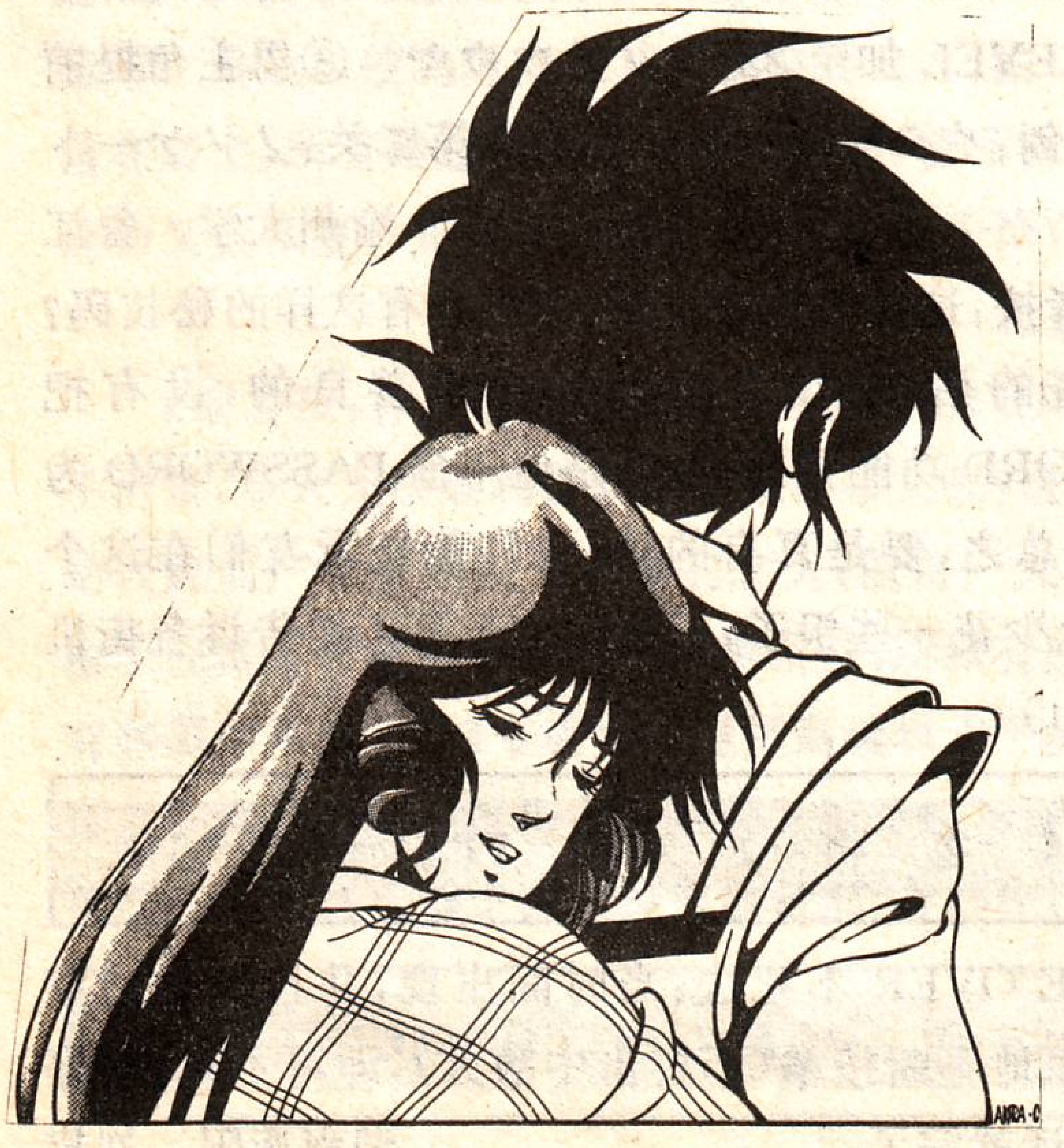
在漫画游戏化的过程中，原作中剧情以及人物性格等设定给游戏带来的影响，使玩者在紧张的作战之余也可体会到许多一般游戏中无法寻找到的乐趣。《DBZ》中无敌的弥次郎兵卫、《朱猫团的秘宝》中天道茜最强的奥义“暴炎拳”比乱马的“飞龙降临弹”的攻击力要高出二三倍。这些，无疑都是原作构思所带来的优越之处。不过，痛苦之处也在所难免。《第三次机器人大战》的第五話中，既使将PG－02摧毁，其仍旧是要被DC部队夺取的。可恶啊！不存在的東西竟也能被强夺，是不是有些怪异了。

游戏的漫画化，只是初具规模，虽作品繁多，而能进入正规漫画市场的却为数不多。偶尔杀出的几员猛将，是沢村烈的《龙的战士》、曾在《GAME集中营》中刊登的《街霸》及六月十三所作的《妖子》。

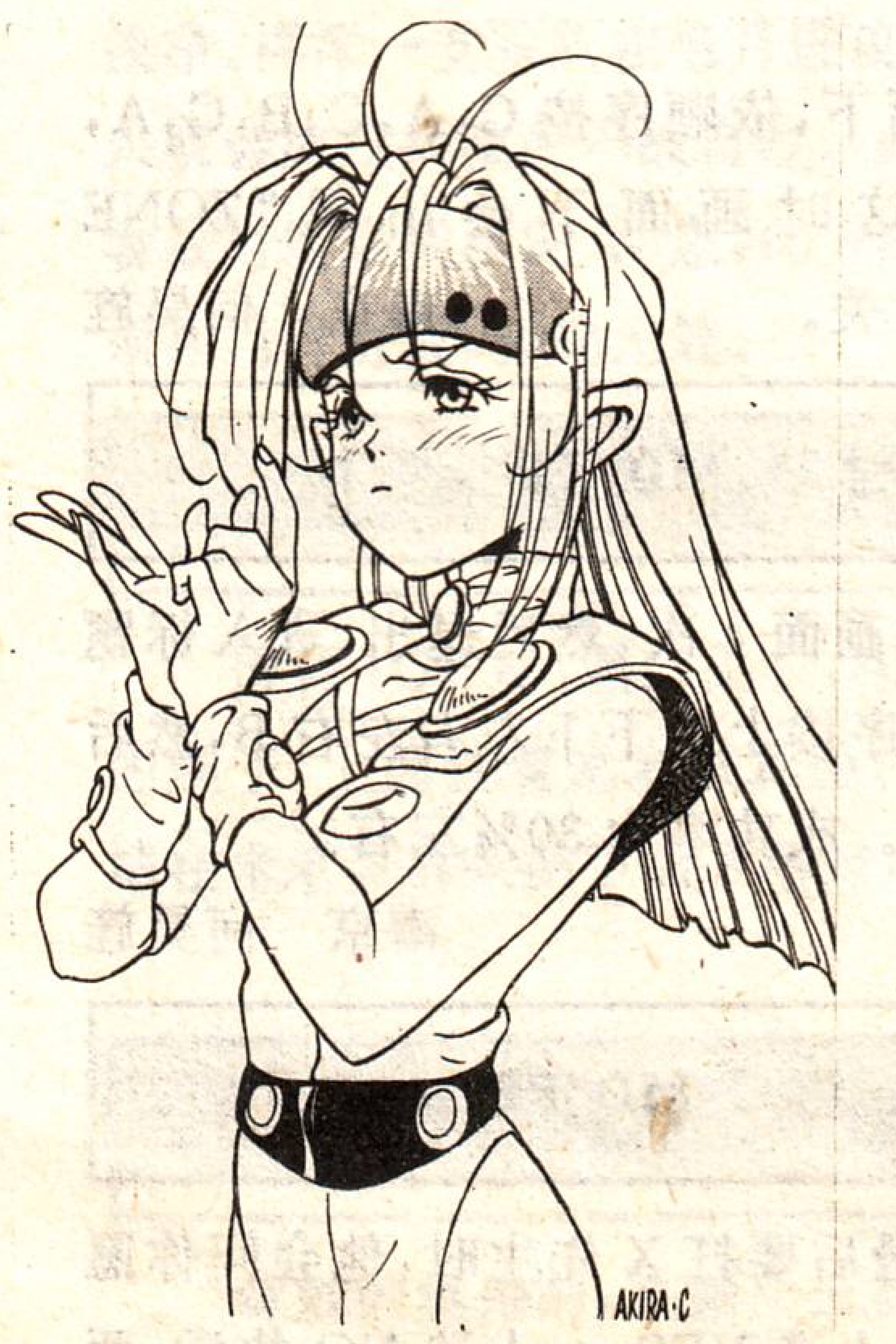
游戏的漫画化，除一方面为游戏中的角色塑造了鲜明的个性以及使游戏内容剧情化之外，也可被视作游戏向多媒体方向发展的一个殊例。

宣传及游戏设定方面的需要，使得那些在内容上与漫画并无往来的游戏无法完全脱离漫画。

多数游戏，尤其是RPG类型，多采用幻想或传説的内容为主题，那些在现实生活中并不存在的人与物用漫画造型来表现确是再合适不过了。FF系列的造型设定一直由天野喜孝担任，他的作品在日本漫画界一向以独特怪异的风格著称。担任《DQ》系列主要造型设定的岛山明，国内的漫画族已无人不晓了，其在漫画方面的造诣，自然是勿庸置疑的。慕名而来的玩友，也形成了“勇者”热潮。的确，文字与数据宣传的效果，时常是比不上一张精美的插图海报所带来效应。因此，也应运而生了一批为游戏服务的漫画家。ラるレ原



◀（超时空要塞 MACROSS）决战前的一幕—若是为了明美，辉是可以付出许多的，但…



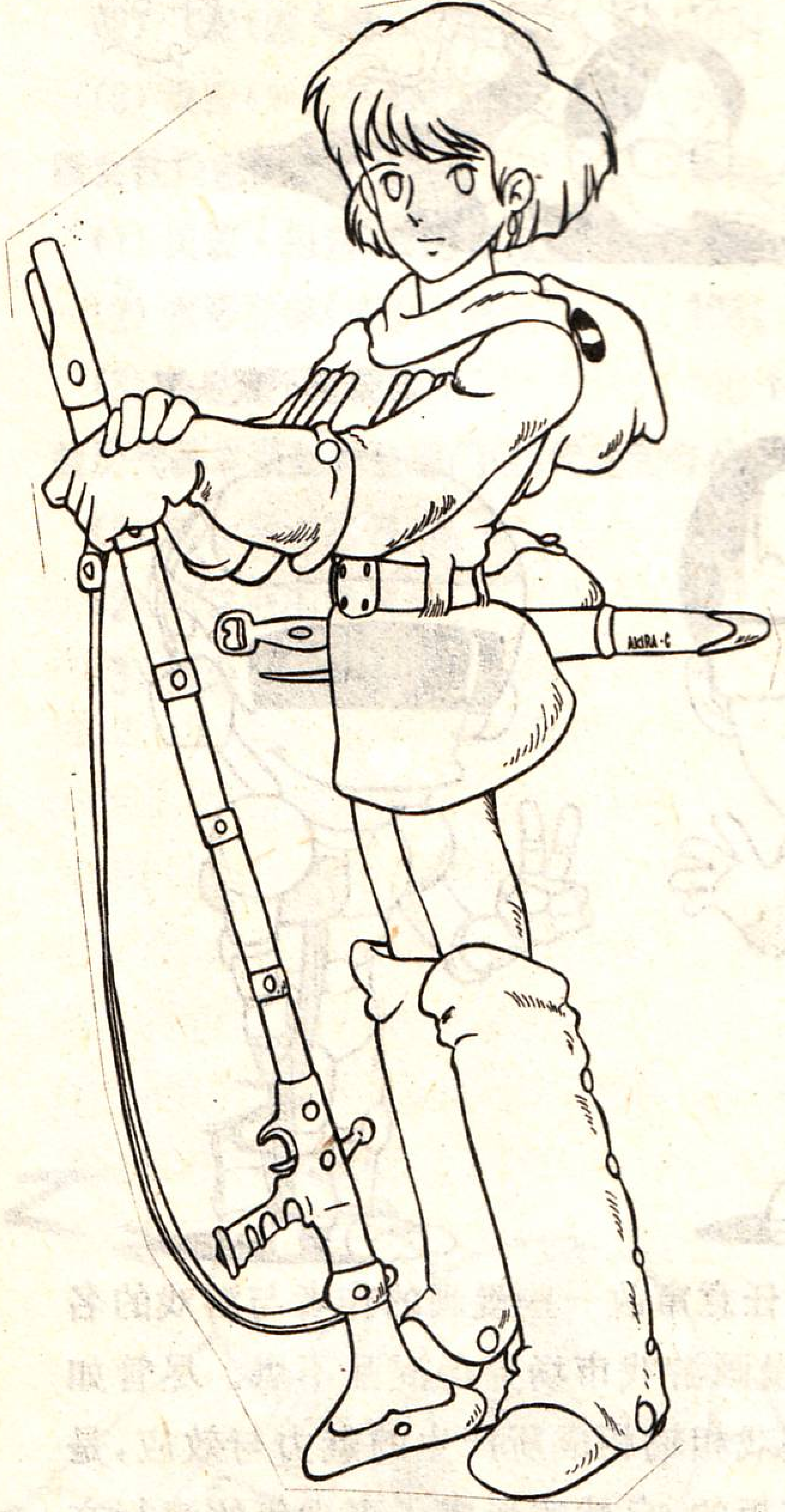
◀这是（MACROSS）的女主角米莉那·美树本晴彦笔下的人物，很可爱吧！

智志为《秘密花园》、《VALKEN》及《梦幻模拟战》等游戏制作的插图被国内不少漫画杂志拿去装点“门面”，有了这些出色的漫画家，实在是为游戏增添了不少的魅力。

● 漫画＆动画

许多人都认为漫画与动画是一对孪生兄弟，既然是兄弟，就应有长次之分，那么，哪位是兄，哪位是弟呢？

欧美的漫画与动画史，历时长远且关系复杂，实在是难以考证。现仅从在制作数量方面占绝对优势的日本来看，通过对多数同名漫画与动画作品的制作日期的比较之后，基本上可以下“漫画是老大”的结论。前几篇中提到的《DBZ》、《乱马$\frac{1}{2}$》、《机动战士 GUNDAM》都是这样。漫画作品被制成动画片的形式称为“动画化”。但也并不是所有的漫画都可一帆风顺地进行动画化，漫画动画化的前题是漫画作品必需达到一定的销售量。动画制作商更愿意为那些受欢迎的漫画进行动画化以保证好的销路，而哪些未受好评的漫画永远只能是“处女”了。

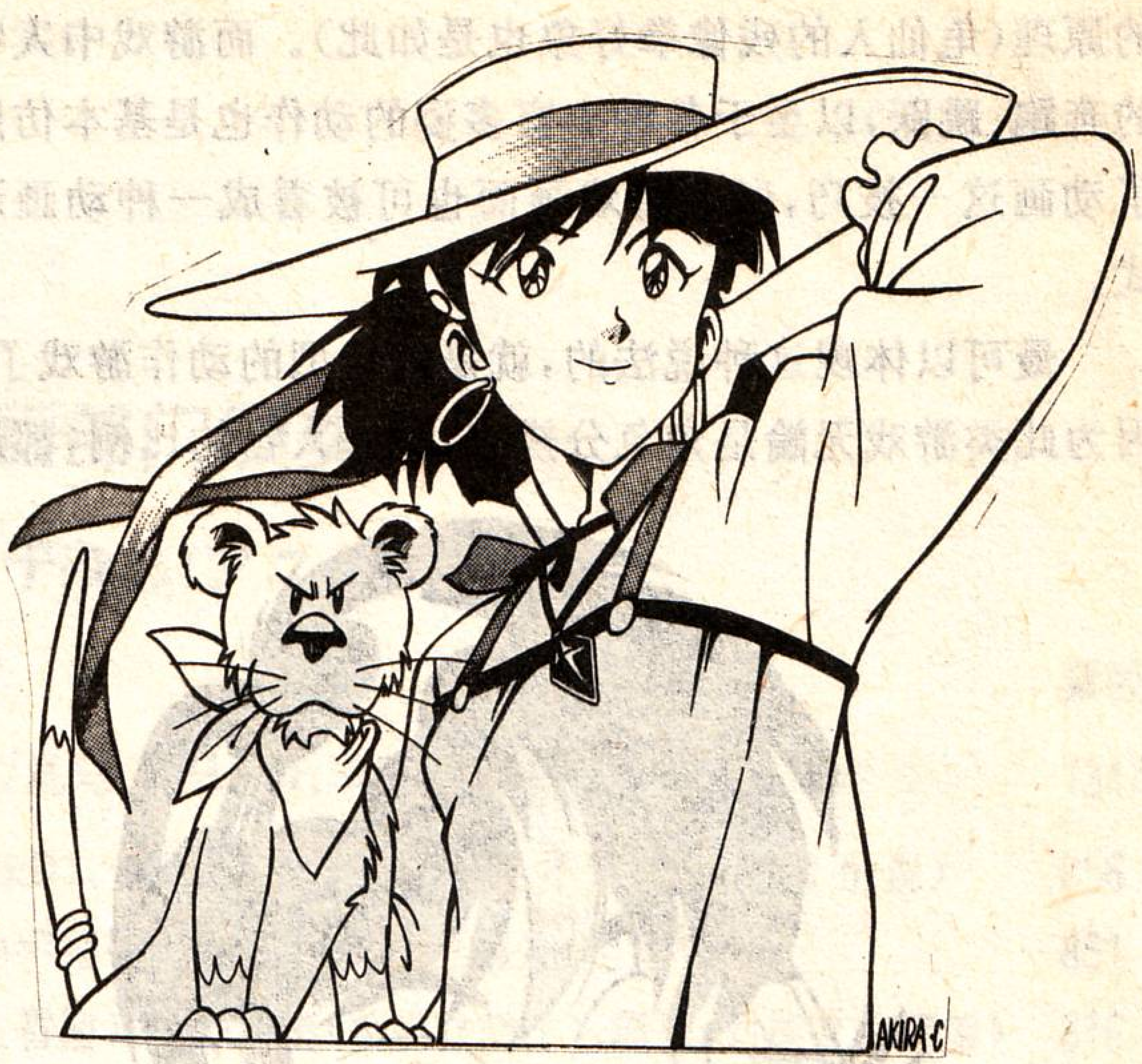


◀太了不起了，娜西卡！连续十年优秀角色奖首位！

漫画主要通过特写，分格、特殊效果的绘制，给读者留下深刻的印象。从线条的笔触及画面取景角度更是能了解到作者高超的绘画水平及独特的匠心，《阳光少女》、《APPLE SEED》等都是极为出色的作品。

与漫画不同的，动画片则以层次丰富鲜明的色彩与大幅度的动态取悦观众，尤其是画面切换，马斯克（闪光效果）及音响效果等技巧都是漫画所无法表现的。大友克洋的《AKIRA》、荻野真的《孔雀王》都很出色地利用了这些表现技巧而取得了相当好的视觉、音响效果。

对于同一部作品的漫画与动画片，哪一个会更好些，这是许多人关心的问题。但因个人的口味不同，基本上可以说是众说绘纭了。笔者个人的看法是《DB》及《CITY HUNTER》等的漫画比动画更为出色。相反的，《机動戦士 GUNDAM》与《罗德島戦記》等动画片比漫画要精彩得多。具体的因制作人员的水平以及投入的资金而异。比如神志那弘志（91 年以后《CITY HUNTER》动画版的作画监督）的作画水平实在与北条司无法搭脉，剧场版动画一定比 TV 版来得精细得多。





◀◀对于这两个角色，多少人还记忆犹新呢？

● 游戏＆动画

随着现代游戏机性能的不断增强，象“原画”、“动画”这类动画业独有的名词也开始闯入了游戏的STAFF。忽然地心中涌起一阵莫名恐慌，难道游戏会取代动画业？

在接着往下談之前，有必要先区分一下动画与动画片这两个不同的概念。可以說，动画片只是动画的一种形式。相比之下，动画的外延要大得多。正如电视中GAME BOY 的广告也是动画，但它无論如何也称不上一部动画片。而 CCTV 的片头相信不会有人說它是一部动画片，而它却地地道道地是一种动画。

多数人都知道动画制作是利用了人类视觉影像残留

的原理(龟仙人的残像拳好象也是如此)。而游戏中人物的奔跑、跳跃,以至于各种丰富多姿的动作也是基本仿照了动画这一技巧,所以游戏画面也可被看成一种动画形式。

最可以体现这种说法的,就是对战型的动作游戏了。因为此类游戏无論是角色分辨率,或是人物的比例,都遥



▲<万能文化猫娘>(高田裕三)中的夏目龙之介,改为猫目龙之介可能更贴切。

遥领先于其它类型的游戏。所以其对动作细节的刻画,也要求更为透彻。

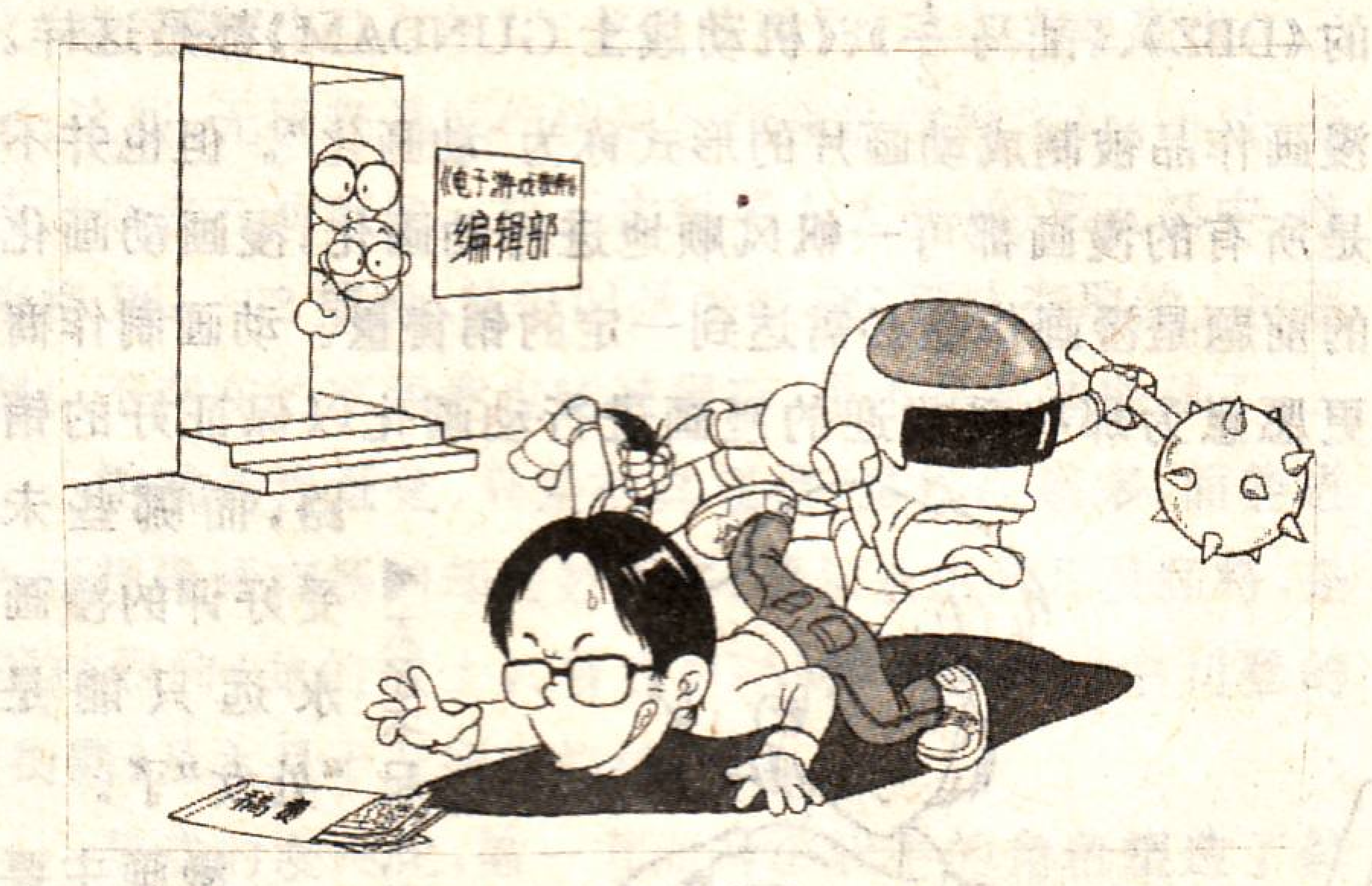
一个好的对战节目,首先给人留下的印象,就是动作的力度,速度与流畅感。能否将动作的这些基本特性表现出来,主要取决于对动作过程的动画处理。如同动画片所采用的动画技巧,利用每秒钟显示不同帧数的画面来决定动作速度的快慢,以变形的手法来处理动作的力度感,而只要对动作过程的动画处理得当,就基本能保证动作的流畅感。灵活地遵循了这些原理的《侍魂》及《街霸》系列,都给玩者留下了极为深刻的印象。《VR FIGHTER》利用人类真实的动作与动画技巧配合后,更是将动作的力度速度与流畅感表现的淋漓尽致。其效果足以使初次见到它的人,为此感到惊讶了。

利用动画片来展示游戏的内容,的确是游戏发展的一大进步。游戏中如要呈现类似于动画片中的那种画面,且只需在十六位机的基础上加以 CD－ROM 的支持,就可以初步实现了。之所以說是初步实现,那是因为 16 位的 CD 游戏在色彩数与解析度方面,仍受到主机性能的束缚,而无法与正规的动画片画面相比。

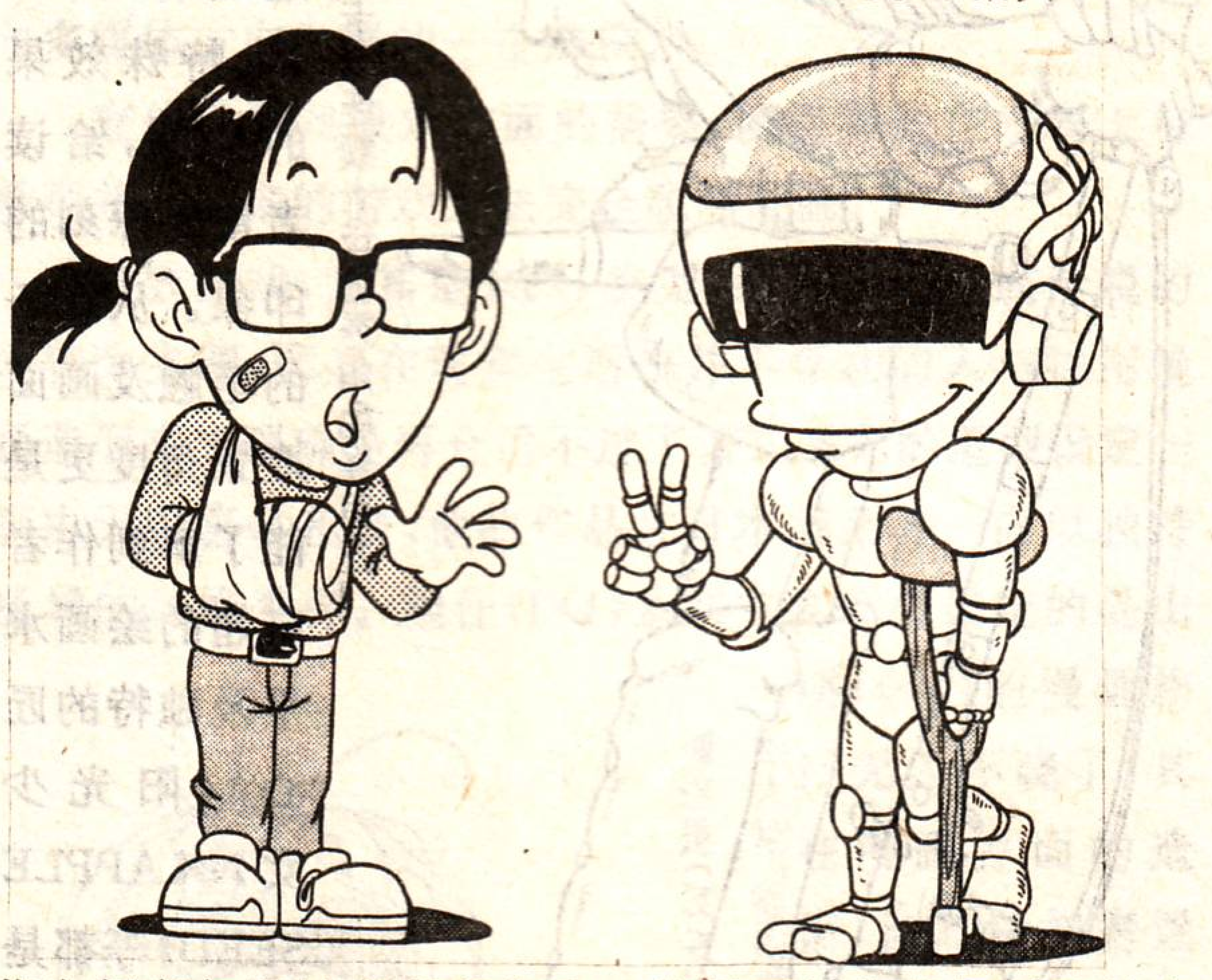
十六位机的缺陷,现已基本被三十二位游戏机的高性能所弥补。利用其动画再生机能,三十二位游戏已能维妙维肖地仿造出动画片中画面。因此表现游戏内容的情节,在许多游戏中已由动画片取代。紧张作战之余欣赏美丽的动画片,真是再美妙不过了。

最后剩下的,是游戏动画化,因为在“游戏的逆袭”一篇中已经阐明,这儿就不再复述了。

每年,世界娱乐业都要顺应时势,潮流,推出各自的产品。各类商品若相互联系而形成立体化的销售网络就可以为商品起到相当有效的促销作用。漫画、动画、游戏的均衡发展,就体现了这一现象。被称作“经济动物”的日本 人,更是将这类的经营方式视为漫画、动画、游戏及模型等众多行业的发展趋向与模式。可惜它到了中国大陆后,却发展得有些畸形。如漫画游戏踏足于漫画之前,这自然给消费者带来了不少麻烦与费解的问题。再加上一



▲有这样的游戏吗?



不是冤家不聚头▼

些出版商与经销商任意窜改一些漫画的作者与游戏的名称,真是将国内的漫画游戏市场弄得混乱不堪。尽管如此,漫画、动画与游戏相辅相成所产生的魅力与效应,是青少年们所无法抗拒的,自然的形成了青少年的流行文化。

至此,本人有关漫画、动画与游戏的話题,应该画个句号了。唯一意犹未尽的,是社会上对青少年流行文化存在的一些偏见。的确,漫画、动画与游戏都或多或少地存在着一些弊端。然而,大千世界中有什么事物是十全十美的呢?另一方面,漫画、动画与游戏是大家都喜好着的文化,如何把握好自己的流行文化,使其有利的一面得到发

挥，是现在的青少年们的一个课题。好了，好了，别人怎么説就别去管了。漫画、动画与游戏陪伴我们度过了许多美好的岁月，无论是高兴时，还是痛苦时，这一点——确是事实。

（全文完）

附录

日本第16回（'93）动画部门颁奖状况

共计13680票　95年2月发表于杂志《アニメージユ》

■最佳作品部门：

	票数
(1) 幽☆游☆白書	2053
(2) 美少女戦士R	1804
(3) 我的女神	869
(4) 无责任舰长泰拉	694
(5) 美少女戦士	618

■声优部门（配音）：

		票数
(1) 林原惠美	佐伯伦子（DNA²）、女乱马（乱马$\frac{1}{2}$）、洋助（相聚一刻）	1347
(2) 三石琴乃	沢口小梅（BLUESEED）、卡琳（银河英雄 伝说）、不知火舞（饿狼 伝说）	856
(3) 绪方惠美	藏马（幽游白书）、小宇莎（美少女战士S）、三彬淳（足球小将）	851
(4) 久川绫	列欧娜公主（达依大冒险）、水野亚美（美少女战士）、阿玲（万能文化猫娘）	816
(5) 国府田玛利	おキヌ（GS美神）、尤金（忍者乱太郎）、埃米（超时空要塞MACROSS Ⅱ）	606

■男性角色部门

	票数
(1) 藏马（幽・游・白书）	1149
(2) 飞影（幽・游・白书）	1094
(3) 泰拉（無責任船長泰拉）	947

■女性角色部门：

	票数
(1) 贝璐・丹迪（我的女神）	1089
(2) 水野亚美（美少女战士）	1081
(3) 雅达蒙（雅达蒙）	740

■アニメ歌曲部门：

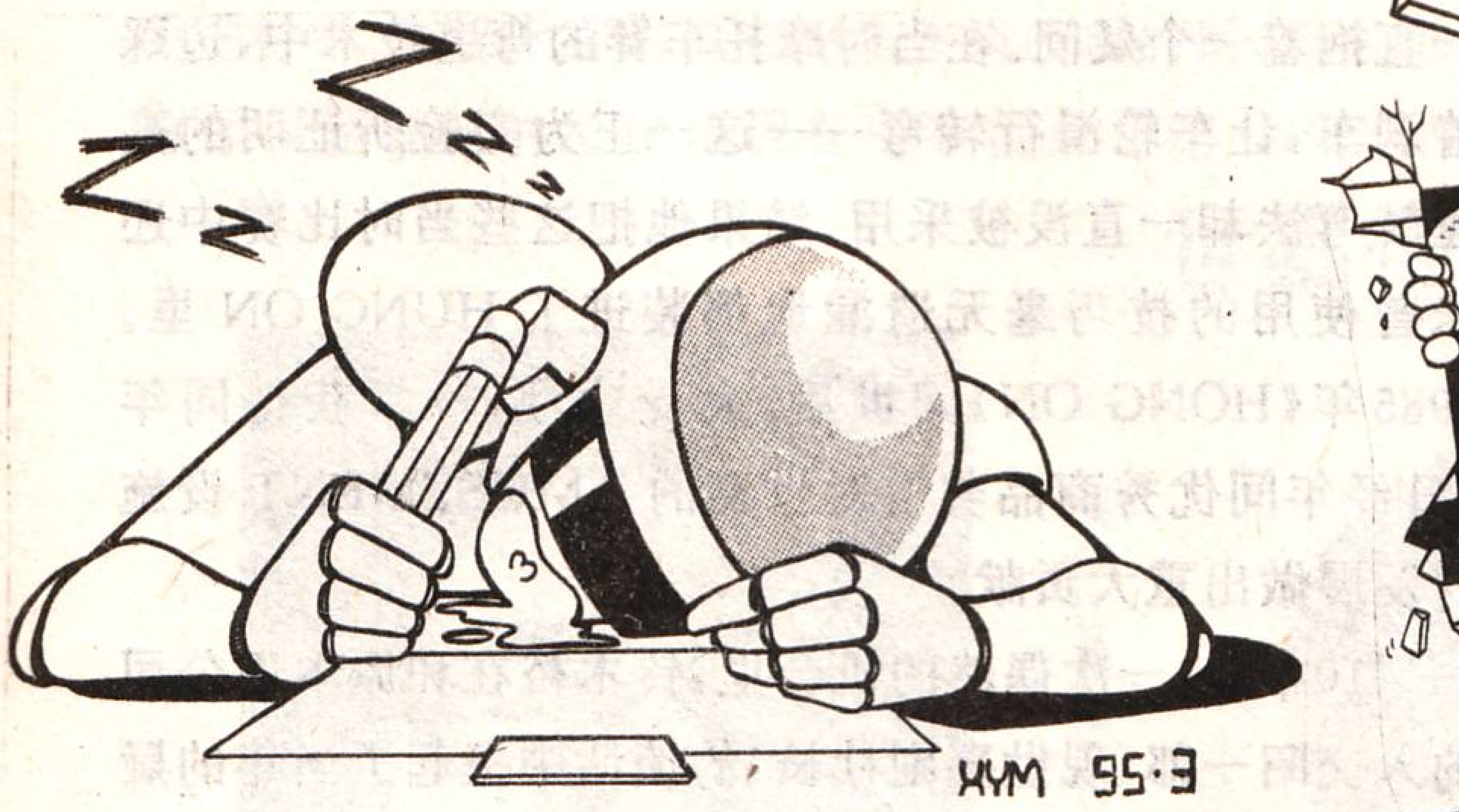
	票数
(1) 月光 伝説（美少女戦士セーラームーン）	1113
(2) さよならbye bye（幽☆游☆白书）	713
(3) あなただけ见つめてる（SLAM DUNK）	663
(4) Just think of tomorrow（無責任船長拉）	658
(5) My Heart 言ム出せなム、Your Heart 確かめたム（我的女神）	579

■历代基本获奖作品部门（历代优秀作品）：

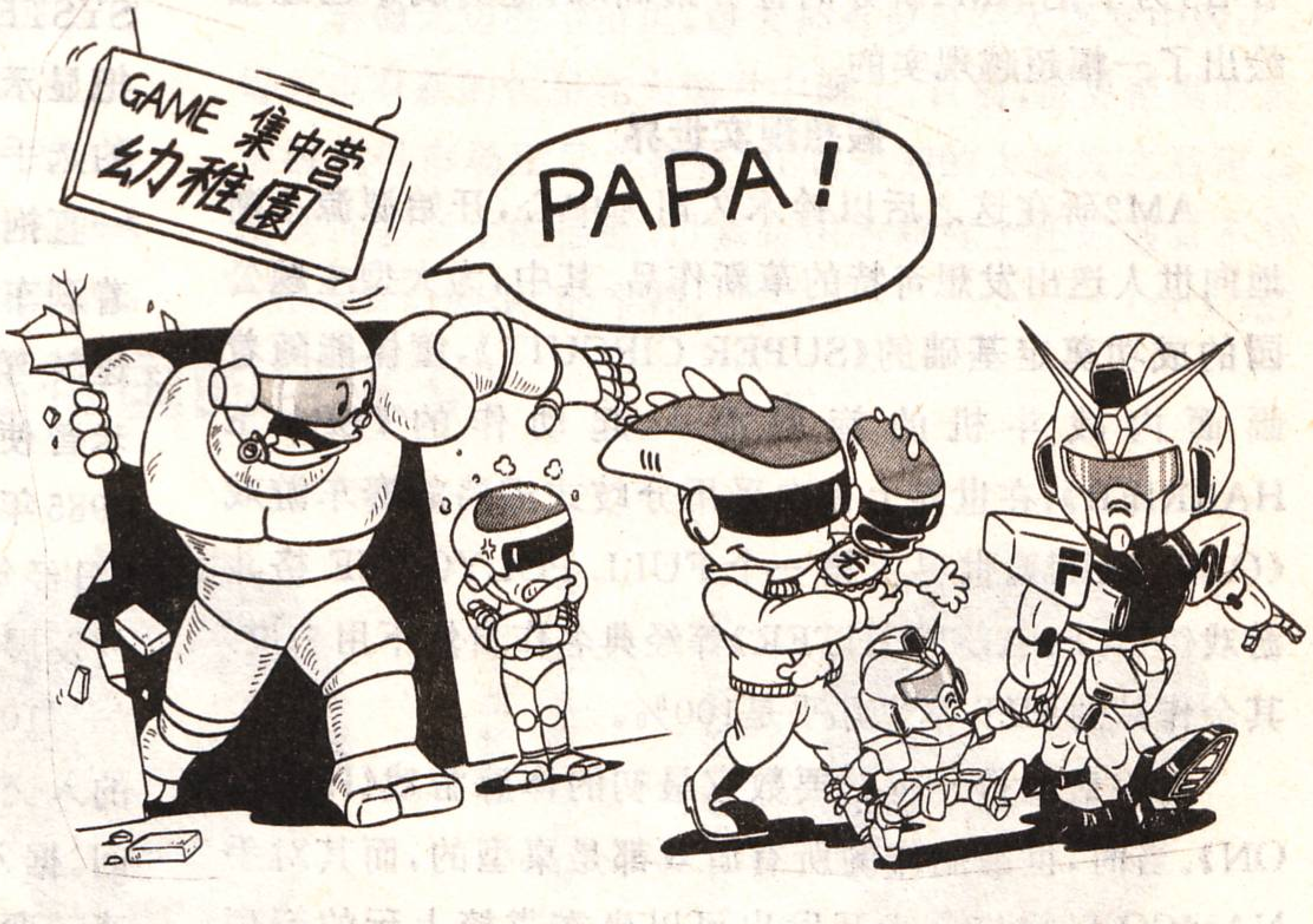
	选票数
(1) 幽☆游☆白书	1127
(2) 风之谷的娜茜卡	1111
(3) 美少女战士	803

■历代基本获奖角色部门（历代优秀角色）：

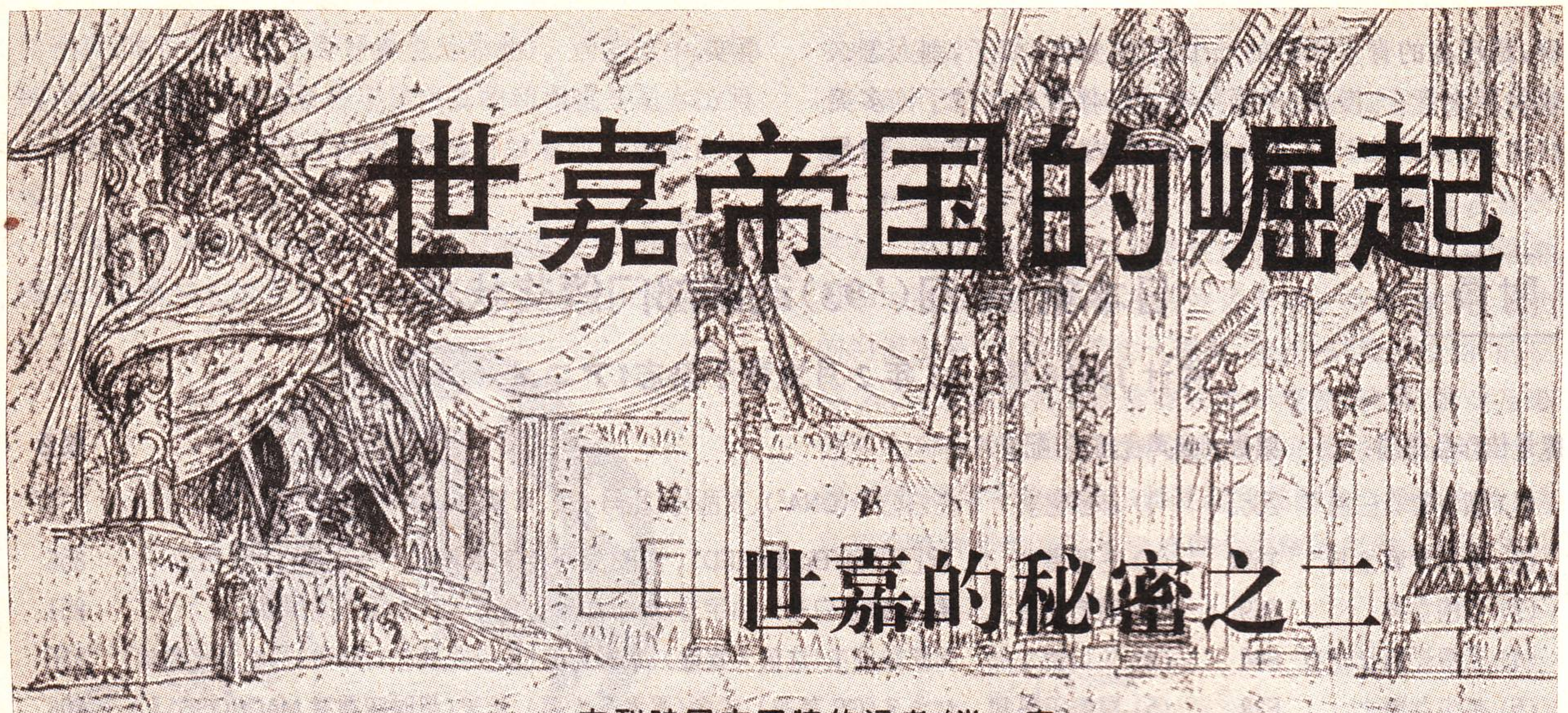
	选票数
(1) 娜茜卡（风之谷の娜茜卡）	1291
(2) 水野亚美（美少女战士）	865
(3) 兰莉雅（蓝宝石之谜）	646



▲ 一枕黄粱……



▲ 为避免无类起诉，作者声明：此图纯属虚构



世嘉帝国的崛起

——世嘉的秘密之二

本刊驻日本国特约记者/常　春

（接上期）

铃木久司

每当你走进街机房，准备玩世嘉的体感游戏时，一定会注意到写有 AM2字样的椰树商标。这个商标现在可以说是世嘉，也是日本在世界上引以自豪的“世界最高峰数码娱乐工房”的代名词。

被称作《第二 AM 研究开发》(以下称 AM2研)的集团诞生于1983年——《SPACE INVADER》类 GAME 的全盛时期。当时 AM2研还只是一个技术部，而其领导则是世嘉入社20多年，足迹遍及设计、制造、技术等各部门的铃木久司。铃木来到这个部后接到的第一个工作却是制作500日元硬币兑换机。胸怀大志的铃木自然不会就此甘心，为了把 AM2研导向世界最高峰，他的胸中已经描绘出了一幅超越现实的

假想现实世界

AM2研在这之后以铃木久司为中心，开始源源不断地向世人送出发想奇特的革新作品。其中，为大型主题公园的成功奠定基础的《SUPER CIRCUIT》，筐体能随着画面内战斗机的旋回而一起动作的《SPACE HARRIER》，在世界上首次采用分歧式进路的赛车游戏《OUT RUN》。世界上第一个 FULL POLYGONE 格斗游戏《VIRTUAL FIGHTER》等经典名作自然不用去说，其余作品的 HIT 率也几乎是100%。

当中最值得一提的要数它最初的体感游戏《HUNG ON》。当时，世嘉制作的所有游戏都是桌型的，而其对手 NAMCO 已抢先一步开发出可以坐在靠椅上玩的新型体感赛车游戏《FINAL LAP》，大爆热门。得知这一消息后的铃木陷入了沉思：“必须创造出一种前无古人的全新游戏……”。带着这个想法他集合了一群青年部员进行讨论。在这群部员中有一个刚入社不久，酷爱摩托的年轻人引起了铃木久司的极大注意。铃木久司在公司里向来以其天生的制作人才能和丰富的经营、技术平衡感著称。对此，不光是社长中山隼雄，连迈克尔·杰克逊、道格拉斯·特纳布尔等世界名人也对他寄于莫大的信赖。这一次，他相信自己也不会看错。果然不出所料，当时的毛头小子现在已成为与任天堂的宫本茂相提并论，傲然站在世嘉1000名开发人员之上的顶尖人物，他就是铃木裕。

铃木裕自从接手了《HUNG ON》的开发任务之后，便住进公司里，彻夜不眠。他选定了当时500 CC 级世界冠军福莱迪·斯蓬萨的形象作为样本，经过无数次的试行错误和改良，终于为《HUNG ON》研制出了一套全新的 SYSTEM，这套 SYSTEM 以实际的摩托车形状为骨架，把显示屏镶在车头处，操作时，随着车体的倾斜，画面里的选手也会跟着做出相同的动作。在开发过程中铃木裕一直抱着一个疑问。在当时摩托车赛的弯道技术中，边踩着刹车，让车轮滑行转弯——这一正为实验所证明的高速转弯法却一直没被采用。结果他把这些当时比赛中还未曾使用的技巧毫无遗漏地都装进了 HUNG ON 里。1985年《HONG ON》问世后，大受欢迎，一举获得同年“日经年间优秀商品奖”。对世嘉的 AMUSEMENT 设施的发展做出重大贡献。

10年后，一次偶然的机会里，铃木裕在和原本田公司的入交昭一郎(现世嘉副社长)的谈话中提起了当年的疑问。据入交解释，以当时的摩托车构造，还不能承受在高速转弯中的刹车、滑行等技术动作。但是，现在绝大多数选手都理所当然的用着《HUNG ON》里所能见到的 TECNIC 来驱动自己的铁马飞驰。铃木裕10年前创造的假想GAME世界，10年后终于变成了现实。象这样的例

子不胜枚举。比如他们为赛车游戏开发的电子制御无级自动变速系统，现在也已被广泛应用于各种车辆里……

1993年11月，FULL POLYGONE 格斗游戏《VR 战士》的登场把 CAPCOM 的《街霸Ⅱ》拉下王座，改写了格斗游戏的历史。之后另一爆门作品《DAYTONA USA》又用秒间30万 POLYGONE 的画面向人们展现出一幕幕扣人心弦的赛车场面。铃木裕在评价自己创造的游戏时这样说到：“我们所制作的游戏和那些忠于现实的模拟游戏不一样。它一半是游戏世界也就是假想世界，另一半是由现实世界的模拟构成。而游戏世界的另一半则包含着未来的可能性。”

由铃木久司一手创立，为世嘉初期发展作出重大贡献的“世界最高峰数码娱乐工房”正在铃木裕的手里进化，而世嘉帝国也象一匹脱缰的野马，直奔 NEXT LEVEL。

中山的野心

世嘉的次世代战略之核心还要算它的通信情报服务。在数码娱乐这个领域，对从硬件到软件所有方面都有丰富经验的世嘉公司来说，其下一步目标自然是向“娱乐信息网”挑战。事实上，世嘉已与20多家 CATV(有线电视)台达成业务提携，开辟出专用频道来播放它的游戏配值节目《SEGA CHANAL》。目前，用户多达2万家。

但是，中山并不满足，面对日新月异的世界，中山决定将帝国战舰的航向转入还是刚刚兴起的多媒体(MULTIMEDIA)领域。1994年1月17日，世嘉和 MICROSOFT 签约，让 MICROSOFT 为世嘉的次世代机设计能在家里接受 ON LINE SERVICE 的双向操作系统(OS)。同一年，与 MGM 电影公司的协议获得成功，确保了坚强的软件后援。在 SATURN 发卖后不久，中山又语出惊人，表示要进军通俗卡拉 OK 业。且于94年12月推出了以 SATURN 基板为主体的样机模型。同时世嘉在 ISND(数码电话回线)终端及住宅材料等方面的开发也着手进行中。如果上述的尝试都能获得成功的话，那 SEGA 商标和超音鼠的形象出现在所有信息网的 OPENING DEMO 上的时刻也是指日可待了吧！

说到这里，不知细心的玩友有没有注意到还漏掉了什么？对了！儿童。还在国内的时候，报纸上经常提到少年儿童是祖国的花朵和未来。当然，精明的中山也不会忘记——“浇育花朵”这一重要任务。

1993年末，获得最畅销玩具桂冠的不是卡通片人形，也不是传统积木，而是被世嘉名为《PICO》的一个智育玩具。《PICO》充分吸取了16 BIT 机的技术，采用——用笔直接接触机器。一旦机器感应到后便作出相对的反应——非常直观的操作系统。使3岁小孩也能从容应付。靠着这个简单而又划时代的 INTERFACE，《PICO》博得了从幼儿到家长的狂热支持。被美誉为“次世代教育机”。之后，中山趁热打铁，在1994年9月与依麻基尼亚公司共同推出搭载了《PICO》和电视机的学习用书桌“HIPER DISK MIRAI”。并表示不久的将来会有搭载 SEGA SATURN 的同型商品问世。这对于以 GAME BOY 和 NEW FAMICOM 开拓着同一低年龄市场的任天堂来讲，不能不说是一个很大的威胁。因为，谁掌握了这个市场，它就能得到一代甚至几代人的忠实用户，其前景不可估量。

世嘉帝国的舰队不断调整着航向，搜寻未开拓地。但它这种作法也经常被某些评论家指责为“缺乏计划性”——相对于任天堂而言。中山反驳道：“娱乐产业，特别是其中的软件产业风险很大。因此世嘉在所有娱乐领域正进入闭合(SEAMLESS)时代时，以加入2、3年后还有发展希望的市场的形式作为‘保险’，如世嘉的业务用游戏、情报配值事业，主题公园等等。也还是因为这些‘保险’，才使世嘉成为现在拥有3600亿日元资产的跨国企业。”

浩翰无边的宇宙里，每天都有恒星在大爆发中毁灭，每天也有新的恒星在大爆发中诞生。目前，世界范围的家用游戏机市场正日益膨胀，在其未知的大爆发之后定会出现许多新生的摇篮。世嘉帝国的航程上还远远看不到“GAME OVER”的字样。 (全文完)

世嘉帝国的巨头们



◀中山隼雄(世嘉社长)



◀小形武德(专务取缔役，娱乐机器总括本部长)



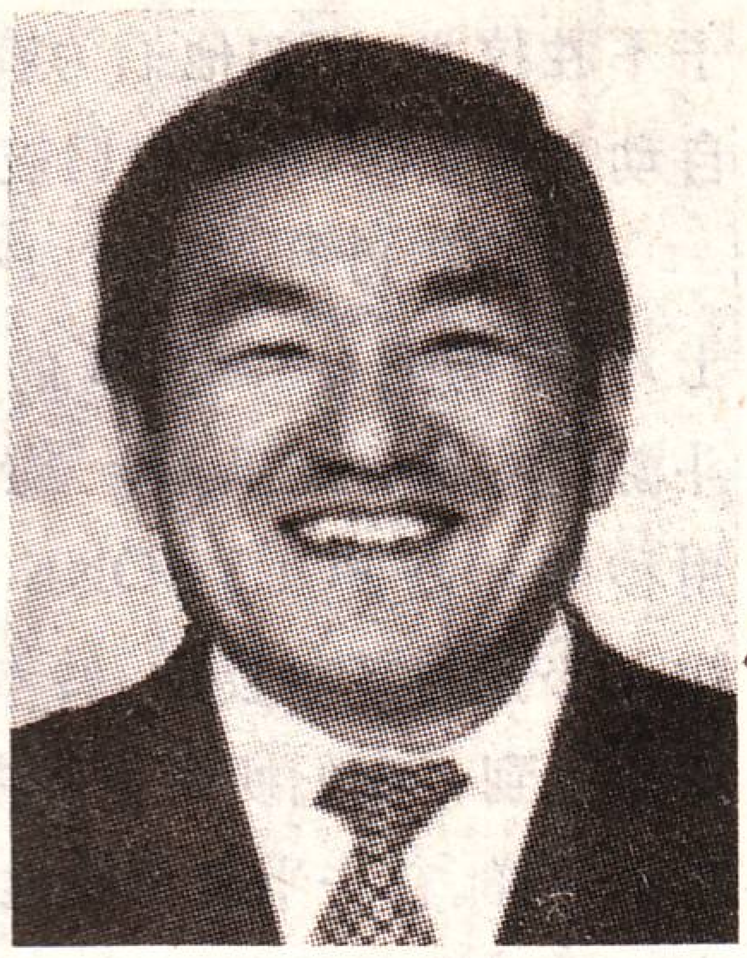
▶镰田繁雄(取缔役，HE 事业部长)



▲重田守（取缔役，家用软件开发本部长）



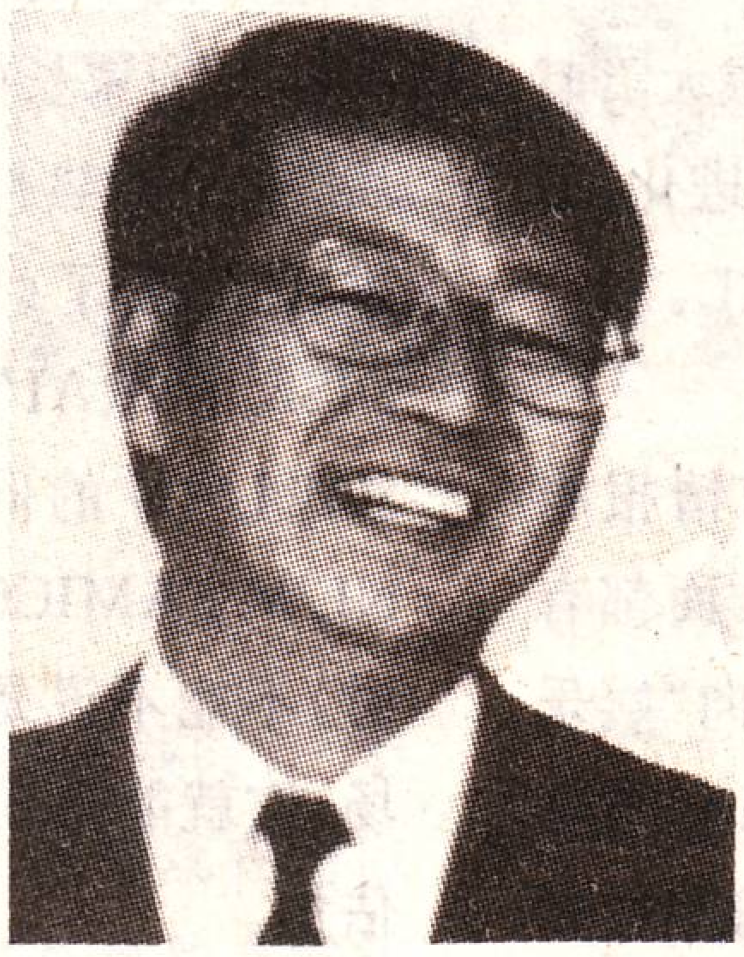
▲永井明（常务取缔役，AM 设施总括本部长）



▲佐藤秀树（常务取缔役，硬件开发设计本部长）



▲铃木久司（常务取缔役，研究开发总括本部长）



▲中村俊（常务取缔役，社长室长）



▲铃木裕（AM2研本部长，娱乐开发本部取缔役本部长）

附录：世嘉近2年的主要动向

93.1.19　世嘉对93年3月期的营业方针实行上方修正。

93.1.29　强化家用游戏机在国内的贩卖。

93.3.10　世嘉股票在巴黎证券交易所上市。

93.3.30　千叶，世嘉业务用娱乐机器导入。

93.4.14　世嘉发表了和 TCI 公司、TIMEWCNNER 公司的业务提携消息，开辟了在美国 CATV 局内的 GAME 专用频道。

93.4.23　MEGA DRIVE 以新价格再发卖。

93.5.　在横滨八景岛，主题公园开业。

93.5.11　利用 ISDN 回线的 GAME SYSTEAM 开发成功，使远距离通信对战成为可能。

93.5.12　人事变动。原 SALE 专务藤本氏出任 SEGA 副社长，原住友银行董事木下氏出任 SEGA 专务。

93.5.27　原本田汁研所的副社长入交氏出任 SEGA 副社长内定，同时发表了开发幼儿用计算机的决定。

93.6.3　世嘉美国分公司成功地挖到了任天堂美国分公司的重要人员。

93.7　东京池代大型 GAME 房开店。

93.7.13　世嘉和美国军需产业玛琴、玛里埃公司合作，开发 CG 基板。

93.8.20　先锋、NEC、世嘉共同开发的 LD-ROM 游戏机发卖。

93.9.16　松竹电影公司和世嘉达成协议共同开发多媒体软件。

93.9.20　在 CATV 的协议会上通过了设立 GAME SOFT 部门的决议。

93.9.21　世嘉与日立公司达成业务提携，发表了将在1994年秋天推出新机种的消息。

93.10.13　世嘉和富士电视台合作开发多媒体软件。

93.11.1　世嘉在东京涉谷设立了多媒体软件开发中心。

93.11.15　世嘉和东芝 EMI 业务提携。

93.12　在东京的有线电视局里 GAME 配信实验开始。

94.1.17　MICROSOFT 和世嘉达成协议，为世嘉设计 GAME 用 OS。

94.1.19　世嘉和奥拉库鲁公司业务提携。

94.2.18　受欧洲市场的影响，对业务预算进行下方修正。

94.4.27　世嘉和 MGM 电影公司业务提携。

94.8.3　和日立家电合作，达成共同贩卖 SATURN 的协议。

94.9.1　在关西新空港附近 AMUSEMENT CENTER 开业。

94.10.6　正式决定 SATURN 的发卖日为11月22日。

94.10.11　贩卖SATURN 的分公司《SEGA UNITED》成立。

94.10.12　SATURN 的价格变更为44800日元。

94.10.13　通信卡拉 OK 分公司《SEGA MUSIC NETWORKS》成立。

94.11.22　SATURN 发卖。

94.12.3　SUPER 32X 发卖。

94.12.15　业务用通信卡拉 OK　SYSTEM 发卖。

闯关族的家



题图/谢　鹏

主持人：仔　龙

留言簿

攻略太多，这些卡并非人人都有，结果喜了这位，苦了那位，久而久之，杂志的知识性，耐看性将大大降低。

——上海　张清宇

致龙哥：

从《电刑室手记》中得知一玩友向主编献二计治你，在下不才，特献两条良策以破之：“瞒天过海”破“以逸代劳”；“将计就计”破“美人计”，但请龙哥自重，千万不可“重色轻玩”，切记！——摇鹅毛扇的苏宁

为什么很少刊登街机格斗类游戏的必杀技出招方法，比如深受欢迎的SNK代表作“龙虎之拳Ⅱ—龙虎乱舞”的必杀技。望今后能象94年第2期的“街霸”那样在四页彩图上公布！——一个全方位的电玩迷梁毅

今年是第二次世界大战胜利结束五十周年，能否出一期此类题材的专辑！——长春张辉

“公车上书”：

纵观94年总目的PC游戏室，泪如泉涌，犹如五脏中生了个畸形儿（特别“小”），嘴里缺了颗牙（少点东西）。下面就是你们的“罪恶”：游戏攻略中，任天堂占40%，MD占41.8%，PC仅占10.9%；新卡快讯中：任天堂占42.6%，MD占48.9%，PC太可怜了，仅有8.5%。而且GAME BAR等栏目与PC节目毫不相干。94年最后一期的黄金GAME中游戏都有照片和介绍，而PC—TOP只有简单的一句话，真是欺人太甚！虽然老大老二排行应该有，但PC也太惨了，真是千顷地里一颗苗，点缀而已！——怒发冲冠的“PC—GAME班”介绍游戏卡时，最好把封面登出！——四川　李伟

包打听



Q ① 目前市场上有多少中文的RPG节目？② MD和SFC的《三国志Ⅲ》一样吗？一广西　洪明接

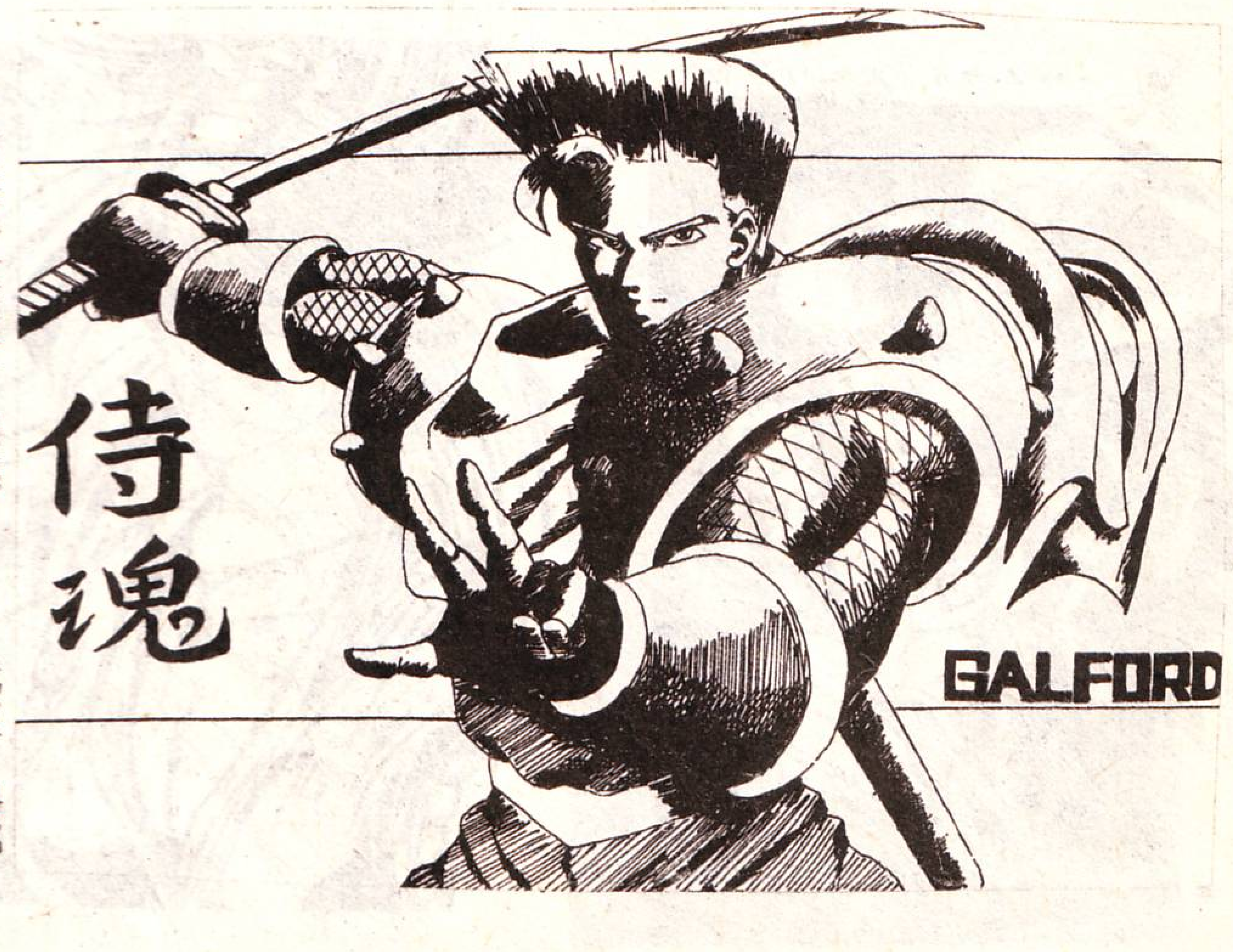
A ① 不算很多，主要有《吞食天地Ⅱ》、《赌神》、《荆轲新传》、《圣火列传》等几盘。② 内容及系统完全一样，画面不一样。

大墙画廊



◀美少女战士—月亮

武汉　丹娜



◀侍魂

南宁　何磊明

Q 94 年 4 期“包打听”上说 SFC 有能接五或六个手柄供多人同玩的扩展插口，是必须要有“多人游戏”软件，还是同超级街霸（16 人）街机版一样。能同时支持 4 台街机进行游戏。是否 SFC 有这种多输出功能，能执行不同的指令？——沙市　××

A 分插手柄只适用于专门的多人节目，要看卡带的 PLAYER 数而定。如快打刑事·修罗，摔角霸王，NBA 二对二，炸弹人等均是此类节目。

Q ① MD 机是否也有供多人同时玩的扩展槽口？② 国内市场上有哪些可供两人以上玩的世嘉卡？——上海王××、朱炯、陈蔚、刘强、谢欣　北京张剑文

A ① MD 有多人分插。② 至于多人对战节目最具代表性的应属《魔强统一战》。此外有一些球类节目及体育节目。

Q “电子游戏软件”94.4① P63 页广告上一套多媒体光盘系统可玩 2800 种超任游戏，它能否接在个人电脑上？② 中间彩插上 NEC 的掌机 PCE GT 性能如何？③ GG 电视天线有何功能？——上海　杨锐

A ① 可以做电脑 CD－ROM，读取电脑文件；② GT 掌机与 PC－E 卡带通用，其软件“街霸 Ⅱ TURBO”效果十分出色；③ GG 天线就是接收电视节目的设备。

封神榜



《三国志列传—乱世群英》开机到统一（包括记忆）不到 24 小时。《格斗四人组 Ⅱ》难度“Very hard”2 条命打穿。——张晓欧

北京德外黄寺大街乙一号 P－6－3。100011

☆ IBM－PC《倚天屠龙记》（33M，RPG）2 天爆机＜通天＞，攻关，未用任何其他非法之秘技。《街霸 Ⅱ》一个牌币 2 小时 40 分钟不下台。——刘特　江苏南京鼓楼区颂德里 15 号 601 室　210003

☆《玛莉医生》，Level20，speed H1 开始，打至分数 999900，爆机，（这是我爸）；《三国志列传》，高级，189 年开始，扮刘备，194 年 2 月统一 122。—陈炯　陈烨　浙江杭州仓基新村 49－1－401　310005

☆ 横山光辉《三国 Ⅱ》，刘备，高级，193 年 8 月统一。此版无法登用敌国太守，全靠自己打的天下。——西安一玩友

求疵录

●《电子游戏软件》94 年第 2 期《阿拉丁》攻略中，在第八版中那些气球并不是碰到光柱才会炸裂，而是用力一拉不久便会炸裂。——湖南　黄柯

●《电子游戏软件》94 年第 3 期 P17“秘技天地”一栏，脱狱选 20 人法应为“ABB 上上下左“Start”，而非“ABB 上上下下左、Start”。接关亦须“ABB 上上下左、select、Start”，否则只有 3 个接关。——贵州　陈宇

●《电子游戏软件》95－2“求疵录”中的第三条有误，特兰克斯最大绝招应为“拳拳气体投”而不是“瞬瞬气体投”。短笛的魔贯光杀炮是“气气体体爆”，悟空为“拳拳体爆光”，悟饭为“拳拳光气气”，贝吉塔为“拳拳爆爆光



◀忍者对决　北京　赵鹏



◀不知火舞　南宁　易波



◀不知火舞与春丽　北京　张卫峰

光光”。——上海凌波灏

●《电子游戏软件》之《七龙球Z外传》中黑暗基地的守卫机器人的能量并不是800,而是8000。打开黑暗基地的珍珠应在黄色漩涡内的海马处。第5张图块碎片应在平原岛炼功房右下角那座建筑物内。—上海　高昊

龙哥热线



Q MEGA－CD和电脑上的CD－ROM用的光盘尺寸是否一样,能互换吗? ——北京李小泉

A 一样。不能互换。

Q 我有一台“天马”游戏机,它算不算FC机?为何《三国志Ⅱ—霸王的大陆》中,图象只有一半,人物等图像都不看见? ——上海　郑俊

A 是FC规格的仿制品,但兼容性差,所以会有这种情况。

Q “八通”学习机上所带游戏机,说明书上说与任天堂100%兼容,但为何有少数几盘带运行不了? ——长春　王征征

A 国内的仿制机没有与红白机100%兼容的。

Q PC－E和NEO・GEO是否也是插卡式游戏机——甘肃　朱延峰

A PC－E和NEO・GEO均有卡带,也有特定的CD－ROM系统。

Q MD－CD ROM是否加了一个解码器就能玩SEGA SATURN(64位)的CD碟? ——广东　周觉寅

A MD－CD无法运行SS的CD光碟

Q Gameboy和Gamegear各有什么优缺点? ——成都　黄亮

A GB黑白显示,轻巧便携;GG彩色显示,但较笨重,两者都比较费电,用国产电池最多只能玩4个小时左右。

Q 世嘉的“土星”能否用普通的世嘉卡? ——西安　刘晓奇

A 不能。

Q 我有一台MD磁碟机,但记录磁片弄丢了,我的一位同事有一片记录磁卡;但不知如何复制? ——上海　陈海峰

A 用“COPY FILE”或“COPY DISK”指令即可。

Q ①MDⅠⅡ接驳32X后其效果与土星上表现效果有无差异。②是否次世代主机都有专门对应的CD－ROM或者二者各为一体——武汉　李昌奇

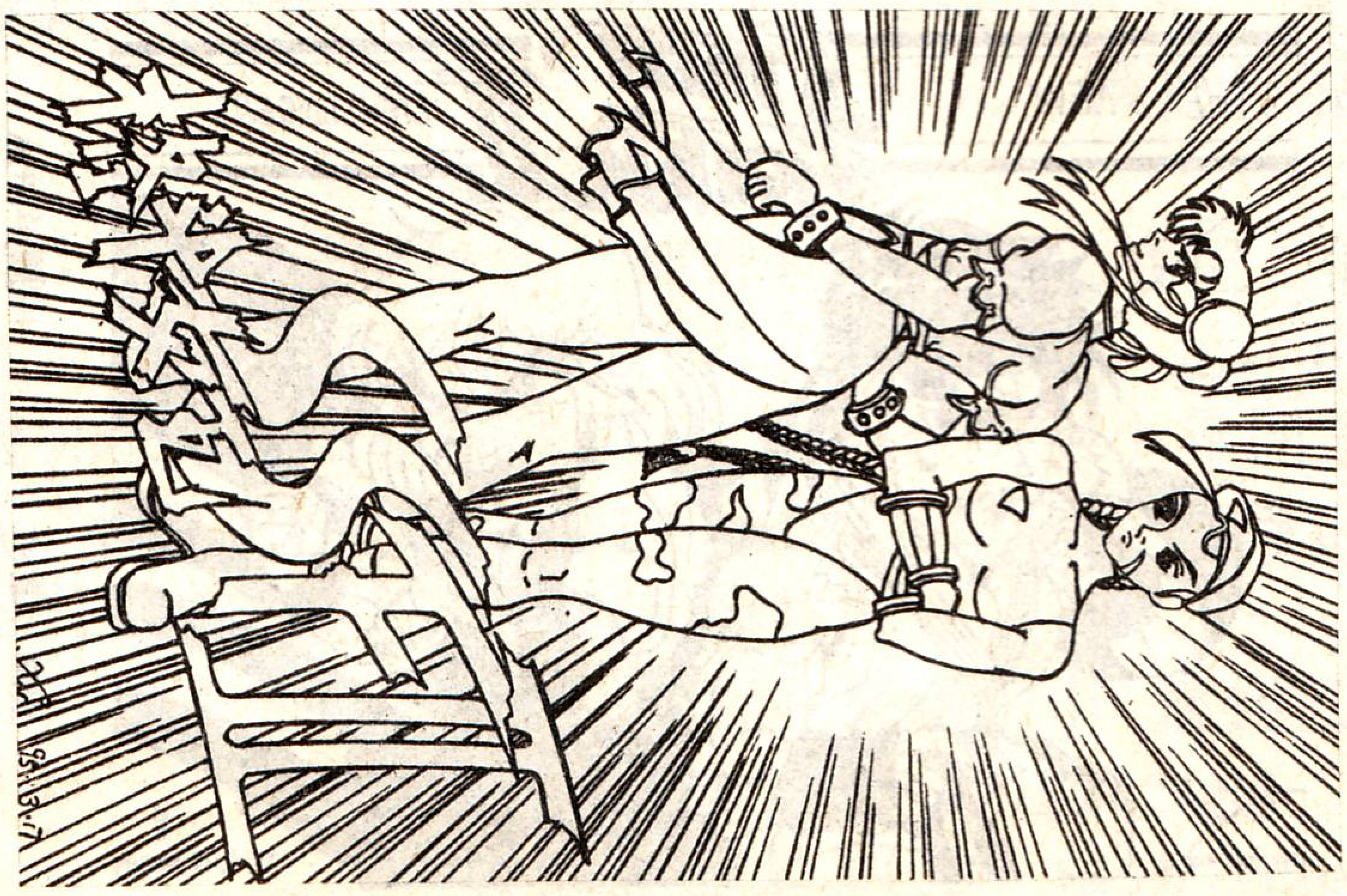
A ①32X与“土星”效果相差甚远。②次世代主机全部是CD机。

Q 目前有些学习机型号为“286、386……”是否代表它使用的集成电路和CPU和电脑一样呢?在运行卡带时学习机是否比FC好? ——徐州　KEN

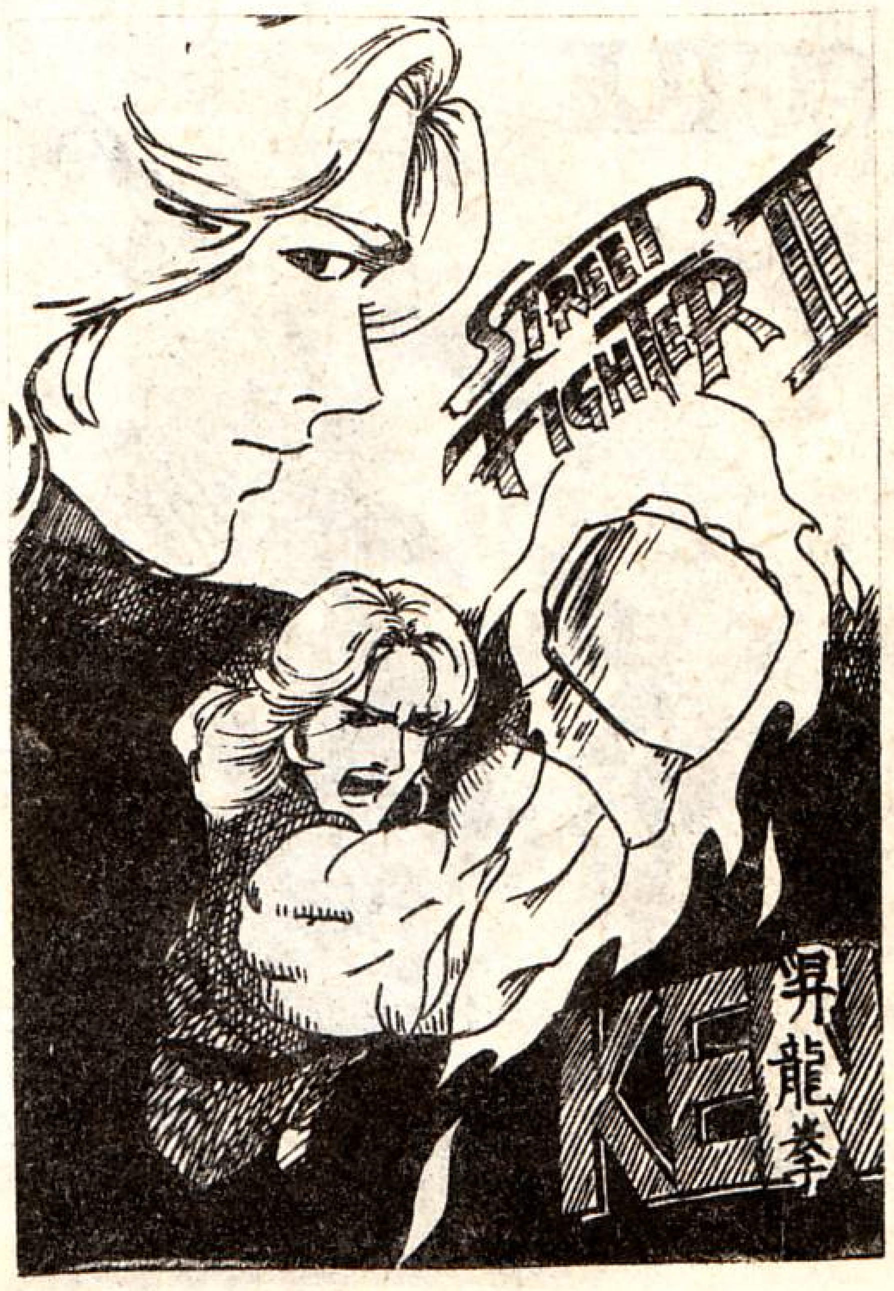
A 学习机根本不是微机,其“286、386……”等名称与286、386个人电脑没有任何关系。至于运行卡带,还是买专门的游戏机最好。

Q 我玩FC卡带时经常出现花版及死机,这是机器还是卡带问题?若是主机的毛病,换成哪种较为可靠? ——上海　呈欣　杨毅君

A 如果个别卡带有此毛病则是仿制品的做工粗糙;若玩高容量节目



◀街霸Ⅱ　北京　辛炜



◀昇龙拳　长春　王骥

经常出毛病，则说明主机兼容性差。换机当然是FC最可靠。

Q 听说16位(BIT)世嘉机只能玩容量16M的游戏，高于16M就玩不了，不知是不是这样？——杭州郭鸿斌　北京侯嘉

A 主机的位数与卡带容量无关，16位(BIT)指的是16位而并非限制在16M以下。

Q 用磁碟机玩SLG或RPG时如何存盘？——北京　丁力

A 玩时在程序中正常SAVE，然后关机调出菜单用“WRITEBRAM(或SAVER)”指令写在盘上，下次用“LOAD SAVER(或BRAM)”指令读入碟机即可。

Q ①《三国志Ⅳ》在MD上有没有移植版？②《VR赛车》立体眼镜何处有售？——西安　马鸿涛

A ①没有。仅有SATURN和32X版。②请与有关专售店联系。

Q 次世代主机及其他CD游戏机是怎样存贮PRG、SLG进度的？——黑龙江　张大勇

A 有些是直接存入主机的记忆区如3DO(断电亦可存贮)；也有用记忆卡存贮的，(如PS)。

Q 原装MD主机能否使国内的组装卡？——章震夫　郑州雷洛

A 可以。

Q ①SEGA的SUPER 32X有没有《斗神传》、《VR战士》那样的3D格斗节目？②32X软件的媒体是什么？③32X与SATURN有多大差别，可以互换软体吗？——西安何飞　杭州包艮杰　昆明MD－FAN　北京马超

A ①目前还没有。②卡带。③32X与SATURN相去甚远，不可同日而语，但比起MD确要强不少，软件不能通用。

Q 目前的次世代主机哪种软体最多。各有哪些代表作？——湖南吴志坚　广东林原　A 目前是3DO最多。各有不少佳作，请见杂志上的介绍。

Q 本人想买一台次世代主机，不知在普通环境下要哪些周边设备？——陈渊

A 首先是220V变110V的变压器，若在PAL制电视上玩要加制转器，若在S端子的电视上用S线输入最为理想。

Q《真·侍魂》在家用机上都有哪些版本？——辽宁　罗伟

A 只有NEO·GEO版。

Q 我的MD机六键手柄不知为何XYZ都不能用了？

——天津　黄琨

A 这个问题本刊以前回答过，开机时按着MODE键即可三键/六键互换。若你用此法仍不行则可能是手柄出了故障。

Q SFC的《LIVE A LIVE》最终篇为何只能找到六个人的迷宫？——上海　袁子鸣

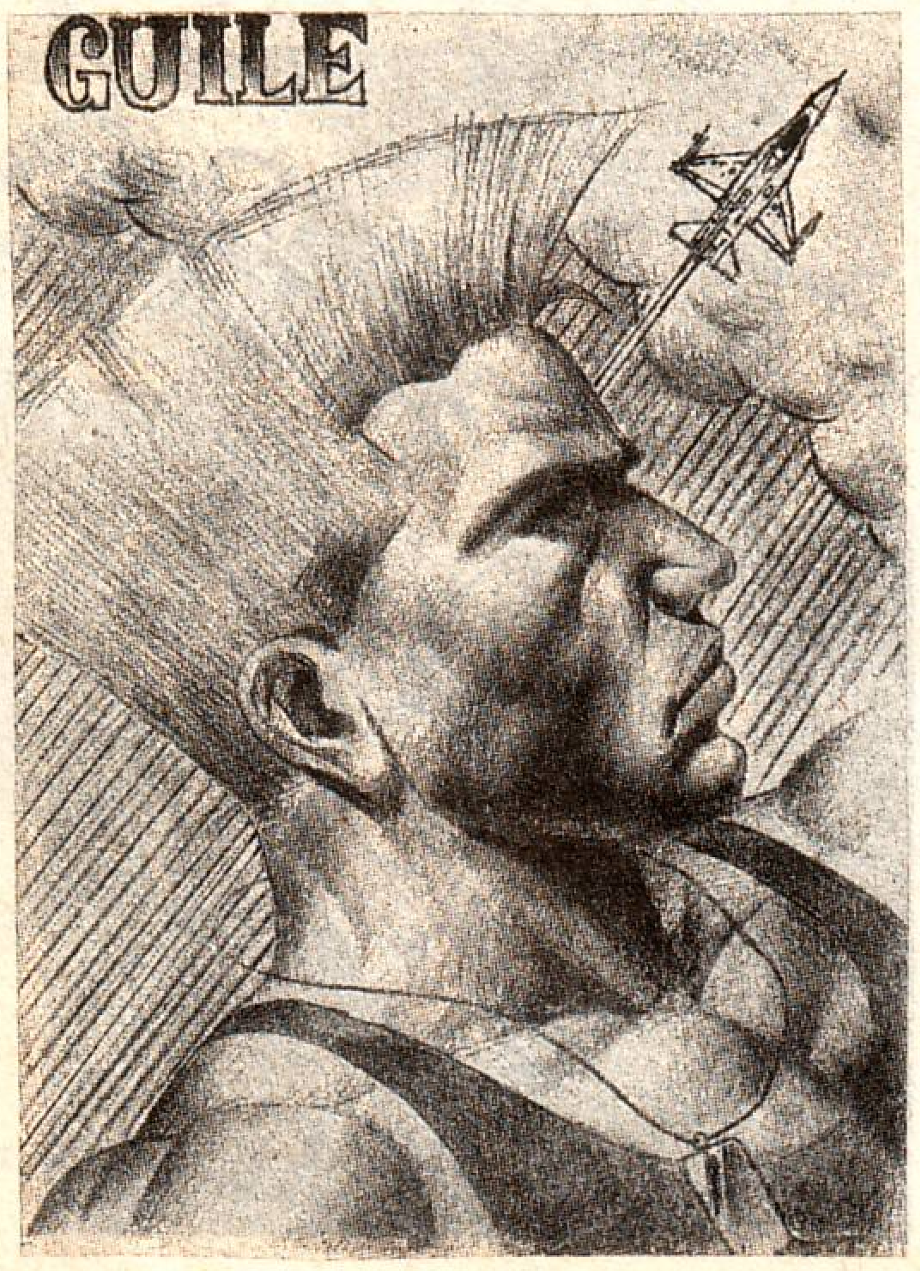
A 你没有说明找到谁的迷宫，我猜想是不是田所晃(AKIRA)的？因为他的迷宫是唯一在地图上找不到的。只要本人在队，在战斗中使用“次元”超能力逃脱即可进入。或者是牛仔的迷宫？首先要找到他的座骑，跟随那匹马即可进入。

Q《勇者斗恶龙》Ⅲ&Ⅳ攻关的问题比较大，能否解决？——上海马春阳　萧飒

A 杂志将陆续安排该系列各代的攻略，请你耐心等待。

Q《龙珠ZⅠ代》第一关怎样才能过去？——上海戴伟壁　北京黄亦谦

A 要诀是在奖励宝物的场所解谜并拿到龙珠雷达之后才能进入石山。



◀GUILE上校

长春　李刚



◀街头霸王

兰州　魏明

苏州港龙电器商店

邮编:215006

地址:苏州市民治路 11 号

主 机

松下三洋 3DO	3590 元
世嘉土星	4600 元
索尼 PS 机	4900 元
美版超任主机	1150 元
龙 2 磁碟机	2490 元
UFO 磁碟机	2690 元
原装世嘉 J 型机(N 制)	690 元
世嘉手掌机(送一游戏)	1250 元
博士Ⅵ专用 CD—ROM	2500 元
三张光盘	1000 元
SNK NEO·GEO—CD 机	4500 元

(大量 SNK CD 批发)

PC—GT 手掌机 990 元(批发价)

最新 3DO—CD 有一百多种游戏

绀碧舰队　D 之食卓　神奇岛

幽游白书　VR 战机　侏罗纪公园

零售价 120～200 元　批发更优(20 盘起批)

土星—CD

木偶奇偶记　真说梦见馆

VR 快打　真实赛车

美国赛车　飞龙骑士

PS—CD

铁拳　极速赛车

热血亲子　斗神传

最新 MD 卡:龙虎拳 150 元　侍魂 150 元　大混战 200 元　12 人街霸 150 元　95 世界杯 150 元　饿狼传说 150 元　超级魂斗罗 119 元　太平记 128 元

MD—CD:元朝秘史　神奇狗　罗德岛战记　波斯王子

另有大量原装 FC 卡,价格 68—99 元,《星际杂志 93 版》15 元/本、《94 版》30 元/本、全部彩页、软硬件介绍,《少年同志》6 元/本、《GAME MIX》25 元/本、《超任小天才》12 元/本,《星际世嘉特辑》15 元/本,《星际 PC—E 特辑》15/本,是电玩迷的良师益友。

以上介绍均可邮购,欢迎来函来电,款到三日内发货,批发价格从优。

收款人:叶威　电话(0512)5242655　电传(0512)7265955

香港联系人:叶华　电话:(00852)6695947

帐号:704—0122628002　开户银行:苏州中信实业银行苏州分行

游戏新闻眼 游戏新闻眼 游戏新闻眼

FC （任天堂红白机）

几个月以来，FC 新上市的屈指可数的节目中，RPG 及 SLG 几乎占了全部。而这些节目也只是日本早几年的作品，动作类、射击类节目则几乎没有新节目推出。究其原因，大致因为盗版厂商都去开发 16 位机的盗版大业，使 FC 变成了被遗忘的角落。尽管日本曾经开发了千余种 FC 节目，包括几百部 RPG 和 SLG，这其中绝大多数节目在大陆见不到。我们真的看不出在我国拥有量最大的 FC 机及系列兼容机有什么前途？近三千万的 FC 电玩迷究竟由谁来关心，究竟由谁来维护他们的权益呢？曾经热销了一段时间的学习机已经全面滞销。据可靠消息称，最大的学习机厂商中山小霸王已经停产。

MD （世嘉机）

MD 世嘉公司的“三·九”查抄对国内游戏机市场造成的阴影似乎已逐步消散。世嘉卡带的上市品种及数量已逐渐接近往常。市场正在逐渐活跃起来。市场上 MD 的新节目较多，甚至包括日本 95 年刚刚推出的新节目。这中间有许多对战型的美版游戏，如《功夫侠客》、《李小龙》等，与我们所熟悉的日版对战游戏有很大差别，无论操纵感还是出招方式令玩惯日版对战游戏的玩友非常不适宜。尽管其画面很精美，玩友们购买时要谨慎。

世嘉公司为方便外出人员而制作的便携式 MD 机 MEGA JET 已经在大城市中有售，价格约为 850 元，均为原装 NTSC 制式。该机主要性能与 MD 机完全一样，只不过主机与手柄一体化，就象一个很大的手柄那样。使用时，插上 MD 卡并将 MEGA JET 与电视连接便能玩 MD 游戏了。

新上市节目内容及价格表

节目名称	机种	介绍	平均价格(元)
音速喷火龙	MD	英文名称“RADICAL REX”，8M 容量，有点类似于 SONIC，不过没有那么快的速度及流畅感，小恐龙可喷火攻击其它动物。	160
魔界大法师	MD	英文名称“WAR LOCK”，容量为 16M，游戏中的主人公周围的动物及人均被邪恶巫师施了魔法，变成了鬼怪，主人公便挺身而出。	170
异形战士	MD	英文名称：“ALIEN SOLDIER”，容量 16M，游戏一共 25 关，画面非常美丽，场面火爆刺激，共有六种武器可供选择。	150
美女与野兽	MD	英文名称“Beauty and the BEAST”，由 SEGA 公司根据 DISENY 公司的同名卡通片改编而成，其中以善良的野兽为主角。	90
印地赛车	MD	英文名称“INDY CAR”，16M 容量，一款主视窗的 F1 赛车游戏，以英国著名车手尼格尔·曼塞尔为主角，很不错的 RAC 游戏。	120
外星王子	MD	英文名称“RISTAR”，容量为 16M，主人公外星王子为了拯救自己的国家而战，攻击方式很特殊，画面非常精美，操纵手法要求较高。	160
雌雄武士	MD	英文名称“THE SECOND SAMURAI”，而卡带盒上却印有“武士魂二代”字样，其实游戏内容与《侍魂》完全不同，8M 容量，双人游戏时的方式很特殊。	140
李小龙	MD	英文名称“DRAGON—THE BRUCE LEE STORY”，容量 16M，操纵性很好的对战节目，不过为美国人设计，招式及感觉会有些不适应。	160
消失的世纪	MD	英文名称“GENERATIONS LOST”，8M 容量，类似于《黑水海盗》的 ACT 节目，明显地美国风格，主角造型大，动作流畅，背景十分明快。	170
一级方程式赛车	MD	英文名称“FORMULA ONE”，由 DOMARK 公司制作的 RAC 游戏，8M 容量，游戏中赛道两旁背景由远及近的效果很好。	120
联合大作战	MD	英文名称“MEGA SWIV”容量 8M，类型为 STG，同 FC 版《联合大作战》虽没有关系，但角色亦是直升机及吉普车，不过为纵版，武器升级系统比 FC 版丰富很多。	140
大航海时代 II	MD	由光荣公司制作，16M，继一代之后于内容上极大丰富，导入了 RPG 要素，宝物及任务种类不胜枚举，通过不断壮大自己的实力，可获极大的满足感。	350 500(原)
光之继承者	MD	由 Yuzo Koshiro 公司以 24M 容量制作的 RPG，画面、音效及人物动作都制作得非常优秀，人物比例也很大，其中招式的出法还加进了对战游戏中普遍使用的“搓招”方法。	350

节目名称	机种	介绍	平均价格(元)
飚车王3代	MD	由ELECTRONIC ARTS公司以16M容量制作的RAC游戏,同二代一样在驾驶摩托车的比赛中可对任何人进行攻击,十分刺激。	160
战斗原始人	MD	英文名称"JOE & MAC",由DATA EAST移植于街机的作品,是原始人救自己爱人的故事,人物造型可爱,但走路的速度太慢了。	80
X—MAN Ⅱ	MD	根据美国同名漫画、动画改编的动作游戏,容量为16M,共有六名人物可供选择,而且招式各异,画面效果很好。	160

热销节目价格表

节目名称	机种	类型	平均价格(元)	涨跌	节目名称	机种	类型	平均价格(元)	涨跌
红色地带	MD	STG	160	↓	梦幻之星Ⅳ	MD	RPG	250	↓
'95NBA	MD	SPG	150	→	米老鼠经典版	MD	ACT	200	→
梦幻模拟战Ⅱ	MD	SLG	200	↓	侍魂	MD	ACT	170	↓

SFC （超级任天堂）

最近国内终于也出现了组装的SFC机,并且日、美版,PAL制式和NTSC制式均有型号。此种组装SFC即使是NTSC制式也与原装主机有明显区别,从机壳模具的精细程度上很容易分辨。这些组装机质量不言而喻是不如原装机的,笔者曾见过一批美版NTSC制式的SFC机在使用AV输出时一切正常,当使用RF(射频)输出时,就失声失色,画面跳动。故玩友在购买时一定要仔细挑选,并且逐一检验其各项功能。

今年,SFC为了对抗(或是勉强支撑)次世代主机,制作了许多水准极高的大容量RPG和SLG,对于SFC玩友来说真是如鱼得水。在本期"任天堂的丰采"中有大量的介绍,读者可参看。但有一点问题使玩友很不方便,那就是自己根据杂志介绍去拷贝超任磁碟时,因找不到该节目编号而空手而返。对此,本刊将尽量在今后刊物中为玩友提供游戏编号。不过,由于超任磁碟游戏号码有些混乱,往往上下差一两个号码,只须在目录上上下下找一找便能对号入座。本刊登出的磁碟号仅供参考。

推 荐

FC机:《勇者斗恶龙Ⅱ》、《皇室血裔》。MD机:《红色地带》、《消失的世纪》、《大航海时代Ⅱ》、《光之继承者》。SFC机:《第四次超级机器人大战》(SF24047)、《幽·游·白书—最终篇》(SF24049)、《三国志Ⅳ》(SF24027)、《实况世界足球》(SF16137)。

责任编辑:邱兆龙

(以上部分卡带由智乐王国、万和游戏一族提供,在此感谢。)

■ 东瀛快讯:

☆ 日本国内的总出荷台数达到80万台的SEGA SATURN,正式决定进军海外市场。在美国定于9月2日以350～450美元的价格发卖,欧洲各地也将在同一时期内问世。硬件性能方面和日本国内版完全一样,只是表体的颜色和商标的设计有所改变,与其同时发卖的软体有《VR战士》、《DYTONA USA》等20多个以上。

☆ 任天堂新型32Bit游戏机,"VIRTUAL BOY"正式决定于7月21日发卖,定价15000日元。

☆ 据松下社发表,预计在今年年底推出的3DO机用64Bit升级增强器,将会同时推出其64Bit街机版,但因松下社没有街机软件的制作经验,届时可能会以将街机板提供给软件制作商的形式来生产。

☆ 为了配合今年发卖的SATURN用SOFT《V·R战士2》,AM2研开发出了2种新技术。一个是SATURN用的新OS(基础操作系统),用这种新OS可以使软件的描画速度提高到$\frac{1}{60}$秒,为原来《VR战士》时的2倍,从而,画面上人物的动作会比以前更加圆滑。这个新OS不光会被用在要求高速描画的ACTION GAME中,在有感情入力系统的RPG中也可能有用武之地。而据载新OS的第一个作品将会是《VIRTUAL COP》,另一个是新型CINEPACK CG重放系统。新CINEPACK CG系统能以每秒30帧的速度重放和电视同样清晰的实写画面,从而使自SATURN发卖以来动画重放方面的恶评得以彻底解消。预计这套系统在GAME中的动画场面和多媒体软件的制作方面会起很大作用。

记者:常春

新动作

GAME 新天地 游戏机专营店

为答谢广大电玩友的厚爱与支持特提供以下服务：

1. 所有世嘉卡带新、全、价格低。

2. 购世嘉主机、CD机，可获在本部一个月内九折购买卡带、光盘。

3. 所有超任磁碟节目拷贝连盘5元/片（保证质量）单拷盘仅2元/片。

4. 现货提供"土星"机、32X提升器、3DO主机、任天堂GB手掌机及各机种对应卡带光盘，品种齐全、价格从优。

5. 二手货游戏机、卡买卖、旧卡换新卡，来这里一定使您满意而归。

闯关族真正的朋友！

地　址：沈阳市皇姑区岐山东路19号（省公安厅往东走200米、辽河商店前）

邮　编：110032　　BP：(024)3839111呼3401

联系人：张一滔　　电话：(024)2732256(夜间)

超任游戏天地 游戏大赠送

1. 本次赠送活动仅限于会员，时间截止在7月底，本部备有博士，霸王所有解码种游戏，详细情况见当月资料。

2. 隆重推出超任秘密武器：超任金手指密码集卷1、卷2，含最新超任游戏金手指密码，每卷5元，会员4元，免费邮寄。

3. 同时推出PC经典游戏套餐，世嘉经典智力卡套餐，即购游戏赠游戏攻略与操作手册，如世界大战系列、三国系列、光明与黑暗系列等一律免费邮寄。

4. 索取最新超任，PC游戏资料每种价2元，并注明所要种类及详细回信地址。

以上所有商品全部保证质量，有坏必换。

联络地址：南京1204信箱402分箱　徐松（收）

邮编：210012　　电话(025)2203513－419

天　津 世家游戏天地

（暑期大优惠）

经　营：

世嘉游戏机、超任游戏机、磁碟机、土星、索尼、NEO-GEO、3DO光盘机、电脑光盘（以上全部为批发价销售）及以上机种的各种节目、配件、书刊等。

本店提供批发订购、代销、邮购等多项业务，欢迎来电查询

地址：天津市和平区兴安路竹远里64号余门（天津曲艺团对面）

电话：022－2325600

传呼：1275765105　　邮编：300041

欢迎您进入游戏天地

货比三家谁最好 请到西艾看一看

本商行汇集所有次世代主机及游戏软件、配件，均为原装进口、现货供应。

另提供换机、卡、CD、出租、邮购等业务，无论您从哪买的游戏软件，无需打折、补差，均可交换同类软件。还提供会员制服务，如您成为会员，可得到全面服务。您可静待家中就知道市场行情及软件发行情况及您所想要的节目。如对次世代机价格望而生畏的话，可到本处过把瘾。

新机价目：3DO：3500元/台　32X：1900元/台
土星：4800元/台　PC－FX：3900元
Play Station：5800元/台　　/台
NEO·GEO-CD：4300元/台

新卡预告：F－22　大航海时代Ⅱ　欧陆战线
修罗之门　黑暗王国

地址：海淀区中关村南路甲1号（海中市场对面）

联系人：蔡葳　电话：2562211－2188

邮编：100080　BP：4911166呼13177

品目齐全服务周到

福建省福大广通科技术公司

为广大读者服务

本公司是以福州大学中青年管理和科技人才为主体，以高科技产品研制为先导的科工贸企业。本公司为广大街机用户推出世嘉机驳接街机用GTK－1A(**338**元)及超任接街机用GTK－1B(**368**元)转接板。该产品由微电脑控制，具有计时/计次二种工作状态，计时能任意调整每币游戏时间，计次能按要求设置各种难度等级并按币控制游戏次数，安装方便，使用效果好。

本公司为各位电玩迷提供各种最新游戏机、卡及各种CD游戏机、CD碟的邮购业务，详细目录请附贴足回邮邮票信封索取即可。

地址：福建省福州市场桥中路285号
电话：(0591)3732424　3472935
邮编：350002　联系人：徐鸿升

收•卡•售•卡•换•卡 订•卡•邮•卡

本店以“信誉为主、顾客第一”为广大玩友服务，邮卡业务广受外地玩友的认可。近来北京市检查游戏卡市场，使邮卡及复信误期近两月，在此深表歉意。为方便外地玩友咨询，特设热线电话(时间：8－22点)。现将普遍关心的问题，简答如下：

① 邮卡时间？“现货邮寄”4天可到；“备货邮寄”5天～两月(过两月邮局将款自动拨回)。② 二手卡价目表？每种卡必须有相当数量，才能满足邮卡的需求，因二手卡种类繁多，而每种的数量少，所以不能公布价目表。只寄名目表。③ 外地邮卡或换卡？用电话联系效率最好；或写信(一定附填写好的回邮信封及一元钱)。来信或汇款请寄　北京海淀图书城游戏卡特价部　陈伯锋收　邮编100080即可。

门市电话：2541155转2100
热线电话：(010)2567256(只对外地)
地址：332路车在海淀下车，图书城南窗

三好电脑厅试营业

经营品种：各种游戏机、游戏卡、游戏软件、配件、游戏书刊、家用电脑、电脑配件、办公用品
经营方式：批发、零售、邮购、预订、有偿上机
试营业时间：1995年4月－1995年7月早9：00－晚19：00
营业地点：北京市复兴路15号　科苑商城内（公主坟立交桥东北角）100038
联系电话：(010)－851 5544转2087或2014

三好电脑厅愿与广大游戏迷同乐！

LIT 可重录型＋游戏机学习卡

学习卡：电子游戏机已普及到每一个家庭，如果能利用它进行辅助教学，对家庭、对社会都将是一件很有意义的事情，使玩游戏机的孩子们不仅仅将游戏机用于游戏。

为此，我公司投巨资，召络天下软件开发英才，依照教学大纲，现已开发出中小学各科的全系列教学节目，并且各种形式的学习节目还将源源不断地推出。

这套学习节目在普通家庭 8 位游戏机或学习机上便可使用，和 LIT 可重录型游戏卡配合，用户只需投资一块 LIT 游戏卡的费用，以后再支付少量的录制费，便可以使用到本公司推出的大量学习节目，这是 LIT 学习节目＋LIT 可重录型游戏卡的最完美结合，缺一不可。

可重录游戏卡：LIT 可重录型游戏卡除用于学习节目外，还可用于游戏，共有用于 8 位游戏机的 C0、C1 和 16 位游戏机的 S1、S2、S3 及 SFC 转换卡 6 种型号，其区别除用于机型不同外，就是容量大小不同，即每块卡每次存储的节目多少和大小不同，你可根据需要选择。

街机：开游戏机房，换节目电脑板是机房老板的一件烦恼事情，少则数百元，多则几千元，本公司推出的 LIT 街机电脑板，是采用 16 位或将来出现的 32 位游戏机主板，配上相应可用于营业投币或计时的控制板，由于所采用的主板游戏节目内容丰富，更换节目的费用也低，所以一定程度上解决了机房老板的苦恼。

复录设备：复录设备用于经销商向用户提供复录节目服务，由于是针对非专业人员设计的，所以使用比较简单。目前我公司生产的最新型 SN 复录设备，可用于对以上所有型号的 LIT 可重录型游戏卡进行录制。

在经销商处进行节目录制时，先用擦除器将 LIT 卡上的节目擦除掉，然后插在写入机上，只需几分钟时间，便可将你所选的节目录入 LIT 卡，经销商处有很多新的学习和游戏节目供你选择。

要领先：本公司 S 系列最新推出的 SX 型可录卡已面世，该卡采用容量扩大充式方案，基本容量 8M，可以 8M 为单位递增扩展容量，最大可至 32M，可扩增记忆功能，该卡价格没有因功能增加而增加，配置到 16M 容量的价格与原 S3 卡相当，现该卡已直接投入批量生产，本公司备有大量现货，欢迎在各经销商处选购。

本公司现推出 SFC 转换卡，实际这是一种变通的，更简单实用的实现“世嘉超任二合一”的方法，即在本公司 S 型可录卡上加一个转换器，便可在超任上使用，采用这种方法，世嘉用户只需购买 S 卡，无需支付超任那一部分费用，而超任用户，只需再买一个转换器便可，S 卡＋SFC 转换卡的费用与实现二合一的相当，也可同时用于世嘉和超任。由于本公司从性能价格上并不看好超任，所以这种转换器本公司暂不想批量生产，仅向个别客户供应，需要的请在本公司各经销商处订购，每块零售 120 元。

“平抑物价”据一些用户反馈信息，有个别经销商销售 LIT 产品价格过高，为保证用户利益，我公司将在各媒体公布各型号产品参考零售价，一般情况下各地经销商均应按此价格销售，有特殊情况的地区可以适当上浮，但最多不得超过 15%，否则用户可直接向本公司投诉，本公司核实后将给于处理。各型号产品参考零售价：C0 卡￥100 元、C1 卡￥160 元、S1 卡￥120 元、S2 卡￥210 元、S3 卡￥210 元、S3 卡￥398 元、SX 卡（基本配置 8M）￥230 元、SFC 转换卡￥120 元

经销商（部分）：

△安徽马鞍山（中意）2477313 刘继华 △湖北十堰（博通）666602 BP：666126－1011 △山东聊城（智苑电脑）221015 张艾红 △聊城油泵油嘴厂耿振华 △河南驻马店（阳光电子）BP：126－2933 △天津（南方）9085257，9085259，BP：127－5797768 △甘肃临夏民族商场马浩育 △山东滨州 330911 耿宝钧 △江苏东海县 BP：127－31935 △福建福安市中兴路 106 号（佳待）孙锦文 △浙江岱山 4474041 彭瑞舟 △丹东市人民路 1 号（丹调研究所）段守年 △沧州市盐山县城北大街益智游艺商店董桂霞 △大同新建北路 29 号 1 楼 1 单元 3 号 △南充 227604 毛元平 △河北任丘东关京开北道 27 号（同兴）张洪生 △阜新县繁华大街中段 8822370 △牡丹江市太平路 1#（通达）BP：228899－8110 △乌鲁木齐 2842171 刘方 5852780－3140 李兰生，李永华 △龙岩 2216346 许建安 BP：127－5022048 △岳池县银城东路 13 号（亨嘉实业）23067 郭勇 △淮阴市淮海南路 22 号（丽人）△荆门石化总厂聚会园餐厅对面 △宁夏中宁供电局李卿华 △安徽安庆 5520248 吴宜锋 △淮南九龙岗龙源实业公司李全国 △昆明 BP：3148898－3816 或 6890 △新疆喀什 228232 周远江 △新民市 7857102 王秀利 △山东日照（黄河）224710 郑先生 △象山县 5015196 张一峰 △西安市东大街大千电器商行（西安饭庄对面）BP：5263535－7163 △新疆恒发企业乌鲁木齐分公司 BP：2815888－9434 △兰州 8822806 △山东莒县 23621，23215 △沙市文化宫路 1 号（太岳）221484 熊荆城 △江苏宜兴 701898 △云南个旧 23971 丁玮 △乌鲁木齐 BP：2891888－2040 △连云港 BP：126－07263 △大连 BP：2800888－8901 △浙江诸既 7026000 朱梦园 △四川泸州 221797 巫晓辉 △兰州友邦 8847891 陶坤宇 △成都 4456128－6209 刘轩 △湖南洪江 222103 欧东生 △赤峰同济大厦二楼 LIT 经销部 △嘉峪关 226034 安兵 △鄂州市 212749 邵桂英 △张家港 442166（宅）黄志军 △吉林市 443085 陈佰林 △威海 5234015 刘晨光 △南京下关区建宁路 54 号 吴畏 BP：4453388－5196

李氏企业　深圳市金脑电子科技有限公司

地址：深圳市宝安区西乡新安五路 77 区 25 栋　邮编：518102　业务电话：0755－7900837（带传真）

宝鸡公司：陕西省宝鸡市金陵路 21 号　邮编：721001　电话：0917－211261　传真：0917－219789

各地办事处：△哈尔滨 0451－8602158 马颖 △上海 021－3784293，3537810（永利行贸易公司）△石家庄 0311－3023703（安琦新技术公司）△昆明 0871－3613422－1 号李川峰 BP：3149166－10659 △秦皇岛 0335－3041864 李志坚 △大连 0411－4642822 梁材 BP：2686666－747 △北京 010－4216131－224，4738619 孟健康 BP：5128866－2286

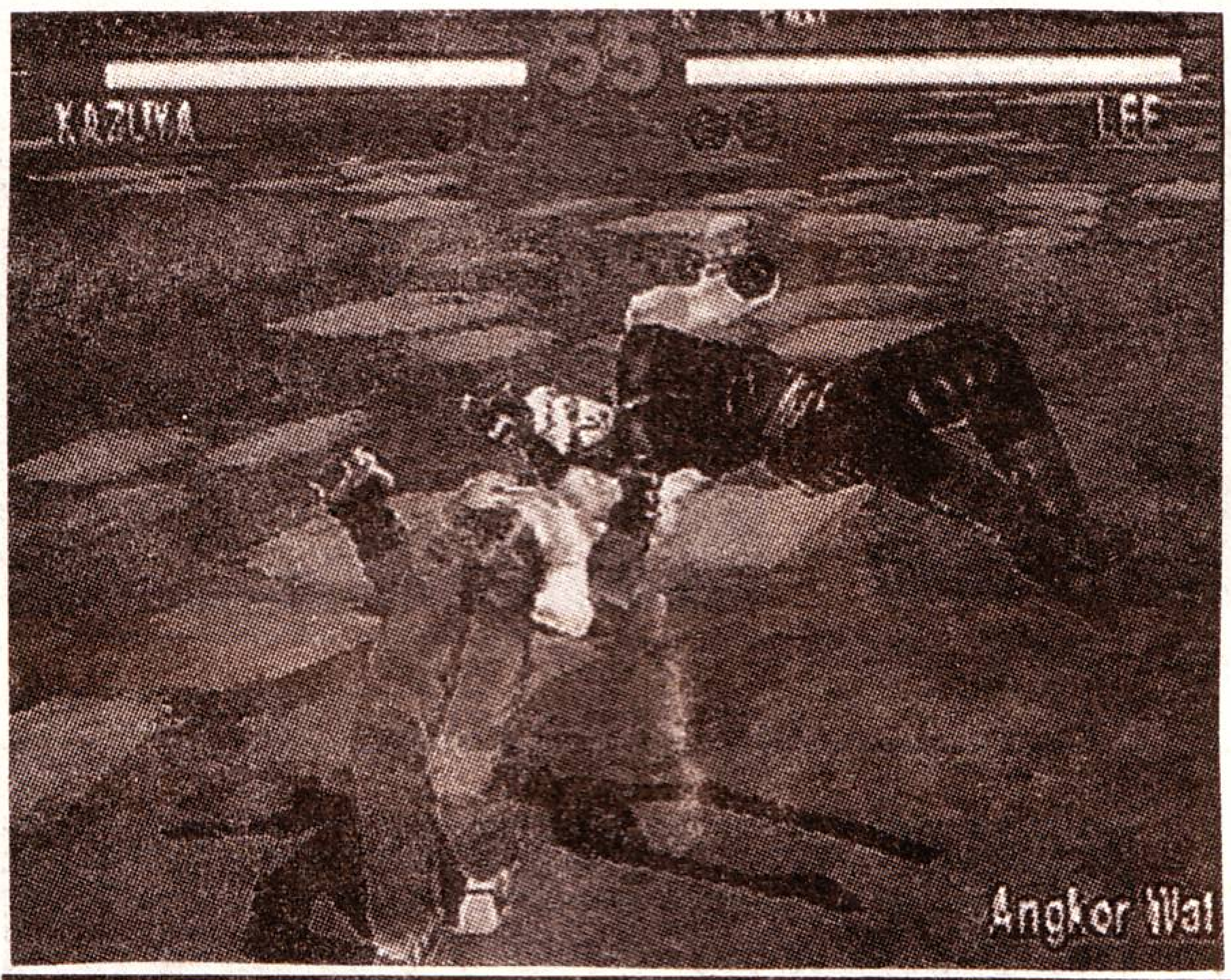
电玩大排档
电玩大排档 电玩大排档

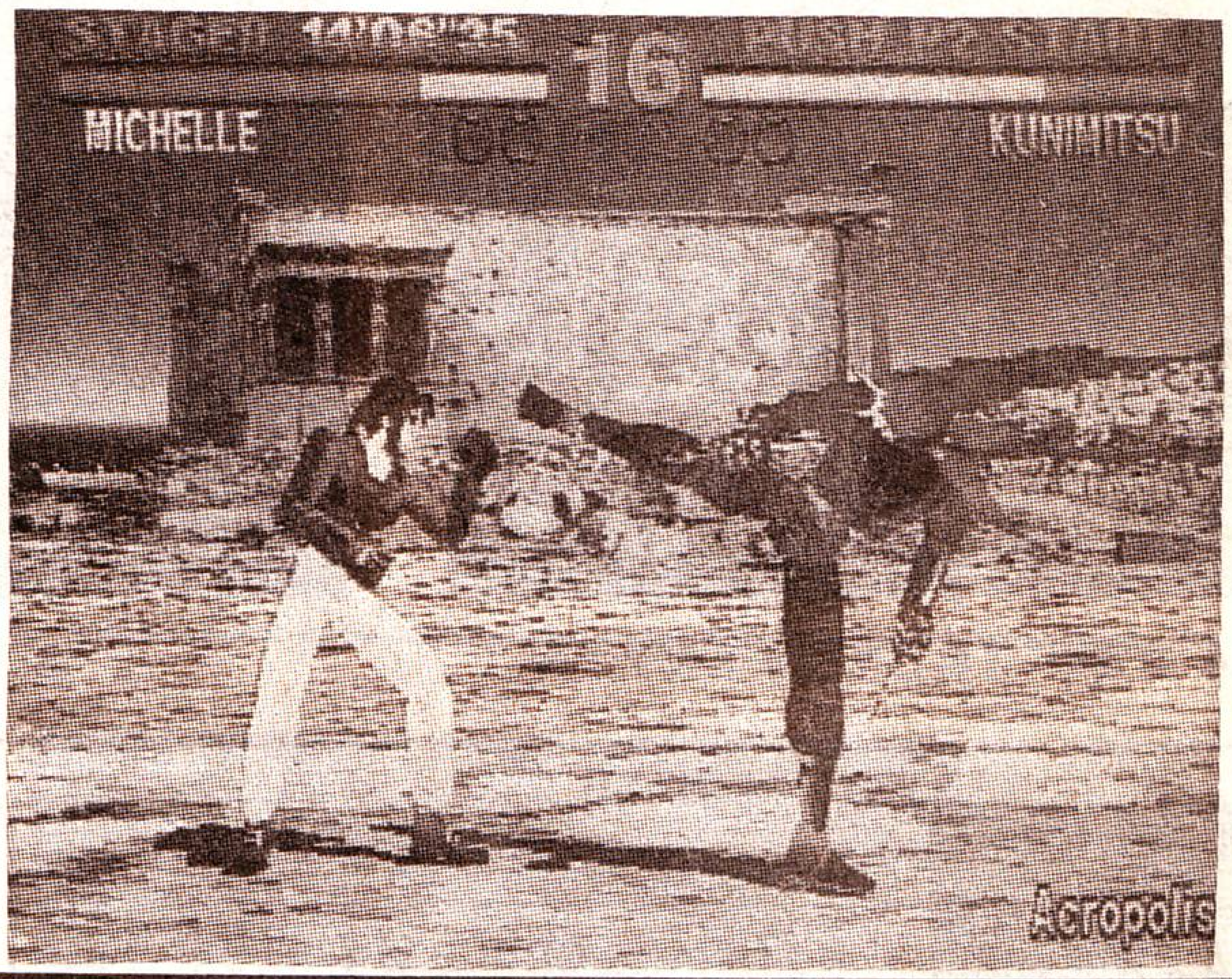
PS 铁 拳

类型 ACT 厂商 NAMCO 媒体 CD－ROM

NAMCO 加盟 SONY 的 PLAY STATION 之后为其做出了不少的贡献，在软体方面最受瞩目的大概就是这款“铁拳”了，它与 SS 的“V·R 战士”及 PS 的“斗神传”同属 POLYGON 的三维对战 GAME，但与两者在操作上又都有所差异，下面就简单地做一介绍。

从设定来讲，“斗神传”虽然是可回旋的视角，但基本必杀技及操作还是十分传统的轻拳、重拳、轻脚、重脚…也有飞行道具和超必杀可以使用。而“V·R 战士”则完全要再现一种真实格斗的气氛，它的所有技巧都是真人能做出来的动作(有没有攻击力量另当别论)，三个键分别是防、拳、脚。而“铁拳”看来是更接近 V·R 战士一些，不过按键更充实，四个钮竟然是左拳、右拳、左踢、右踢，这可是首次出现的设计，各种拳技或踢技也是用摇杆来判定上中下三路的轨道……是否会更有真实感呢？去亲自体验一下吧！





3DO D 之食卓

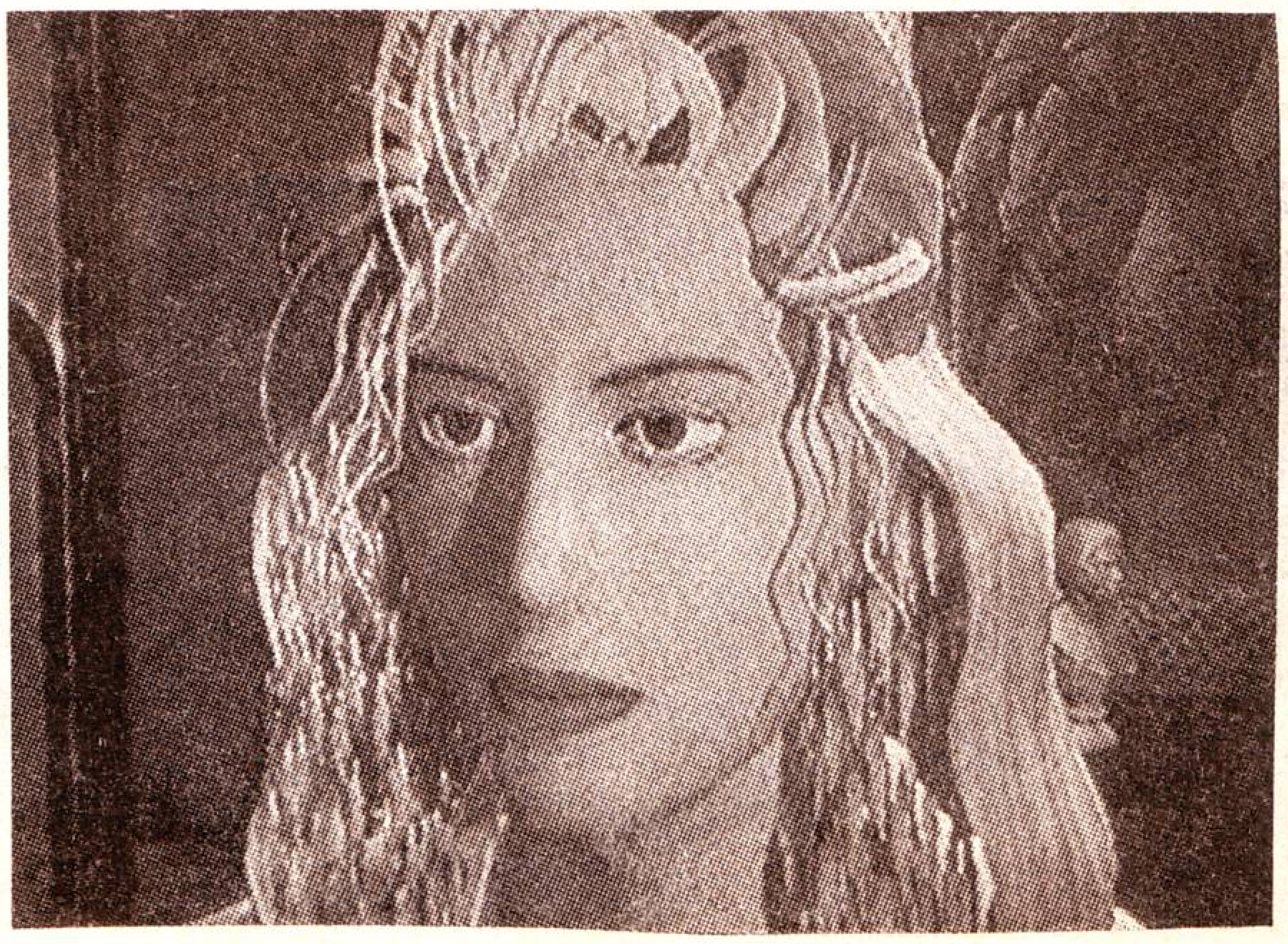
类型 AVG 厂商三荣书房 媒体 CD－ROM2 枚

3DO 诞生至今已一年有余，加盟签约的软件制作商多达七八百家，已出现的软体也是数不胜数。这中间有面向大众的、有适合口味独特的、有好玩的、也有乏味的。这次要介绍的，绝对是一款充分体现 3DO 实力的优秀冒险节目“D 之食卓”

《D 之食卓》是以每秒 500 万次的惊人 POLYGON 处理速度进行的 AVG，它真实的三维 CG、细致的景物及主人公生动的表情处理，还有游戏中诡异气氛的营造手法绝对会令 AVG 迷友和电脑 CG 行家为之叫绝。当然热衷于爽快的 3DO 节目“街霸 Ⅱ X”、“ROAD RASH”“J 联盟”的朋友们对 AVG 的兴趣可能会小一些，不过若见到这款作品一定会爱不释手的。

游戏的空间感是不用说了，主角罗拉的动作竟然也让人难以置信地生动，走动、转身或把手伸到某一位置几与真实动作无异。总之本节目可称即使在 32 位机中数得着的一流精品。





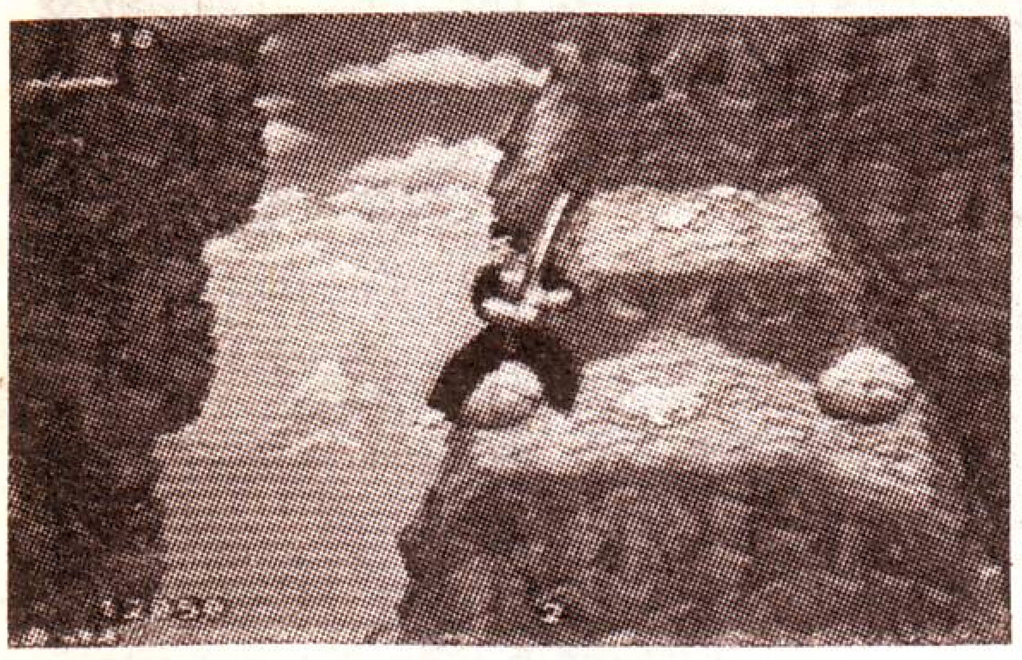
MD 雌雄武士

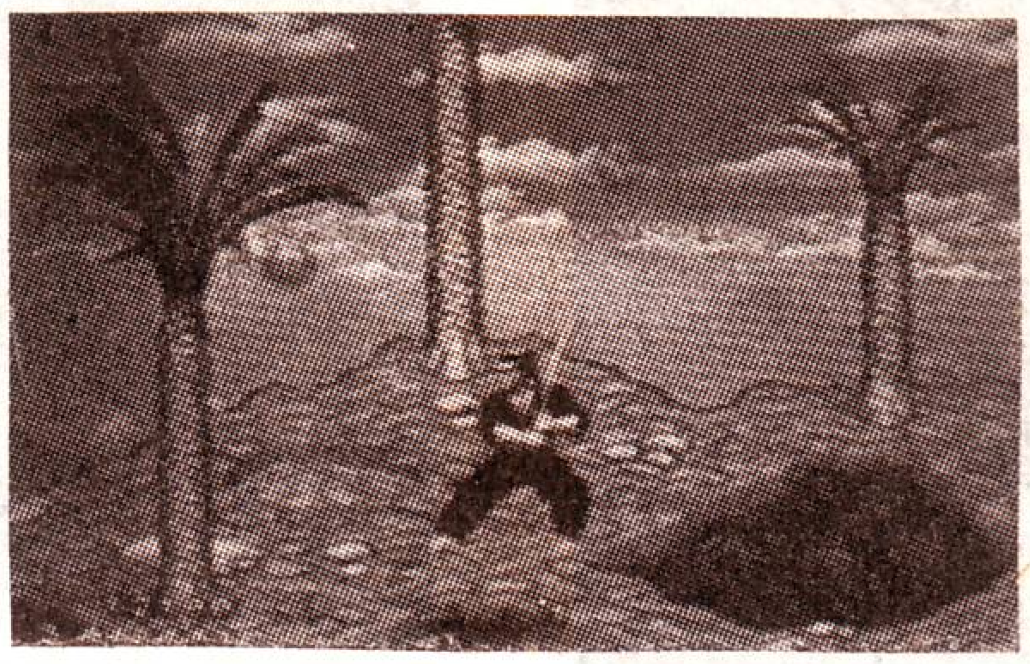
厂商 VIVID IMAGE 类型 ACT 容量 8M

这是一款普通的过关式的 ACT 游戏。主角是一男一女两名武士，其中男主角造型比较接近于日本古代的武士，女主角却衣着“布拉及”(连衣裙)、手执日本刀、与日本古代的武士造型相差太远，怎么能叫 SAMURAI 呢？不过也难怪，古代东方女性是不会有武士这么崇高的地位的。(这是东方人的悲哀)游戏中的背景及音乐制作得很优秀，就是打斗招式及感觉稍显不足。另外，比较新颖的设计是，当双人游戏时，两名主角分别在两个层面上战斗，分别打自己一层的敌人，互不影响。



此游戏关中的敌人不易对付，但关底却很简单 ▼







▲ 游戏中，可执刀作战亦可赤手上阵。

▲ 游戏中的隐藏通道一定要进，并将里面的任务完成。

MD 一级方程式赛车

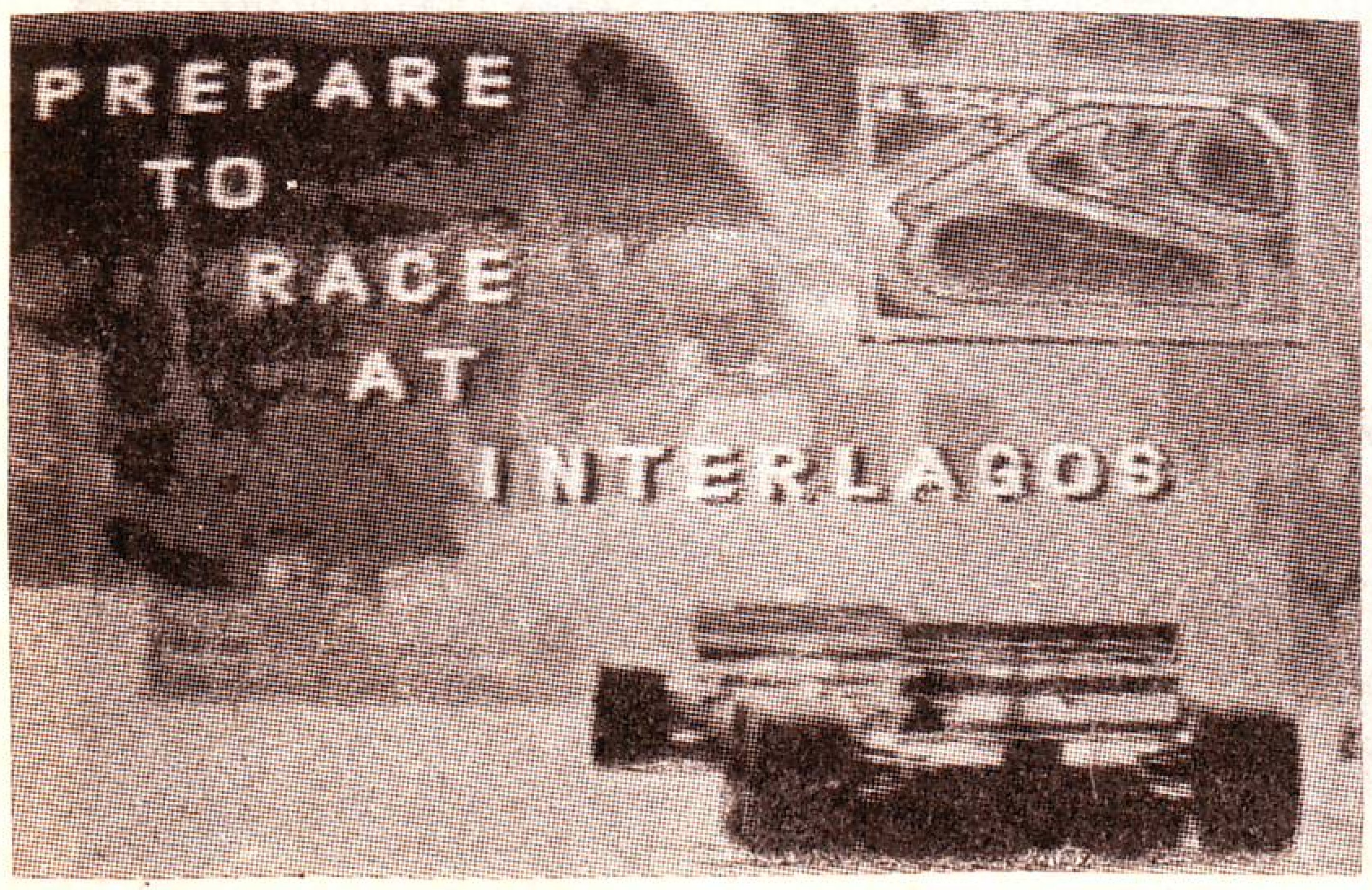
厂商 DOMARK GROUP 类型 RAC 容量 8M





▲ 你也幻想过做一名赛车手打入 F1 比赛吧

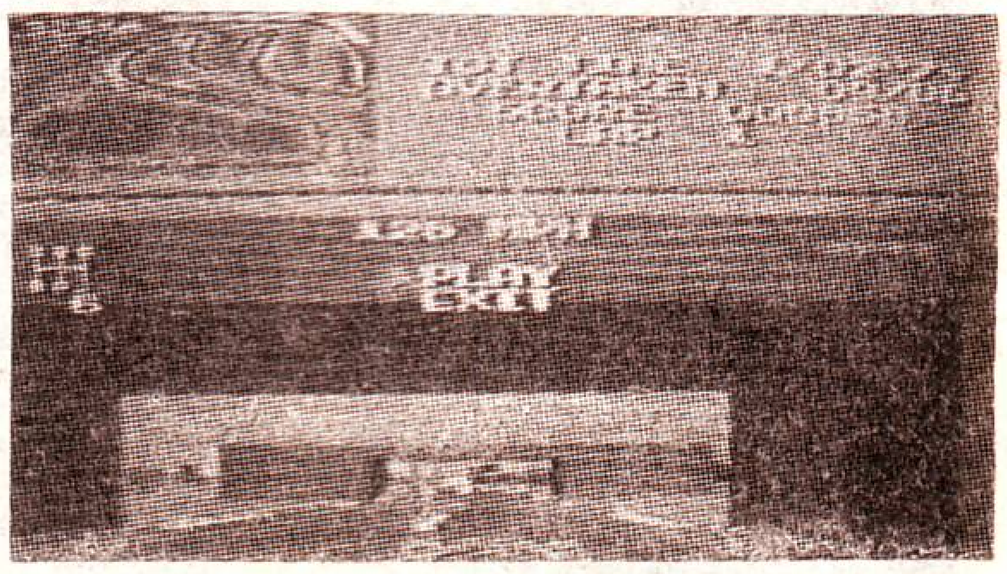
▼ 图像也具有扫描的味道



这款赛车游戏是以 F I A 世界一级方程式赛车锦标赛为内容的。游戏中除单人游戏外，亦有双人同时分上下屏进行比赛。游戏中赛道的选择是由十二个国家的真实赛道为蓝本设计出的长短不同的赛道组成的。游戏虽只有 8M，但手感十分优秀，不失为好节目。



▲ 由小变大的 SEGA 字样



▲ 赛道中亦有传统的桥洞设施

MD 美女与野兽之野兽的怒吼

厂商 DISNEY　类型 ACT　容量 8M

在黑森林的深处，被魔法变成野兽的王子孤独地生活在那里……要解开咒语，只有让他的忠实的仆人也经历同样的苦难才行。这是由一部非常成功的卡通片改编而成的游戏，内容也有改变，美女似乎在这里并没有出现，只是因为突然有一阵可怕的风暴吹打着野兽的城堡，使城堡附近的许多小动物也中了咒语，善良的野兽便开始了为保护这些被魔法玫瑰迷惑的小动物的冒险。

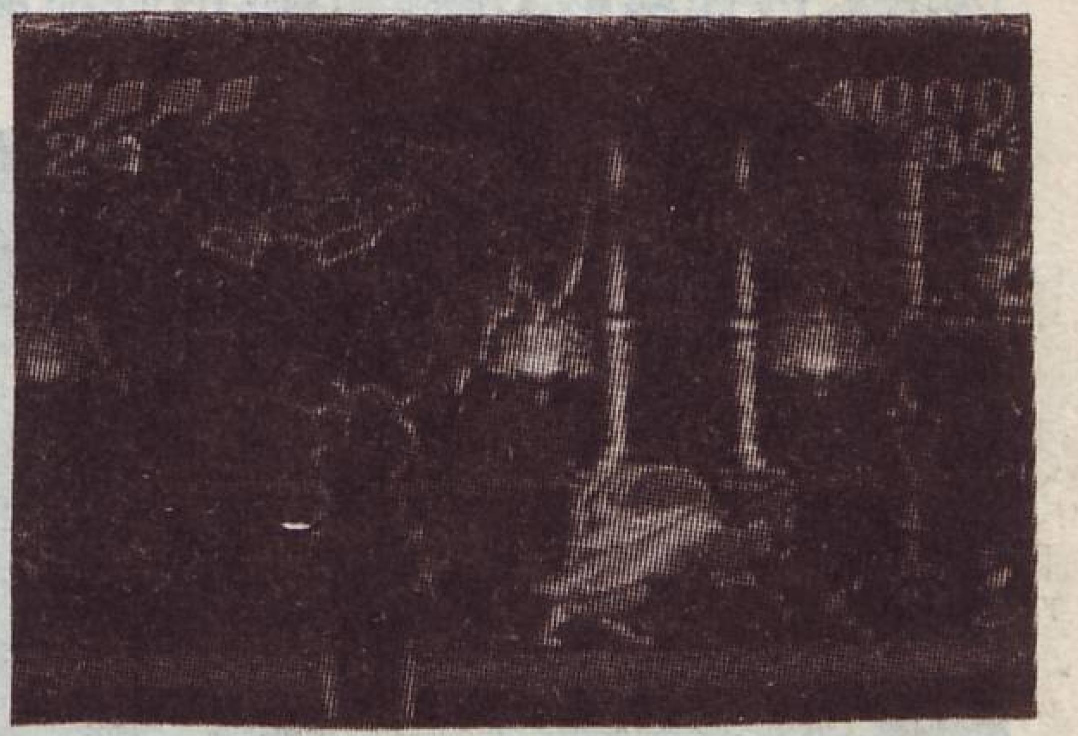




▲ 很象在看电影吧



▲ 外来凶恶，其实内心很善良的野兽

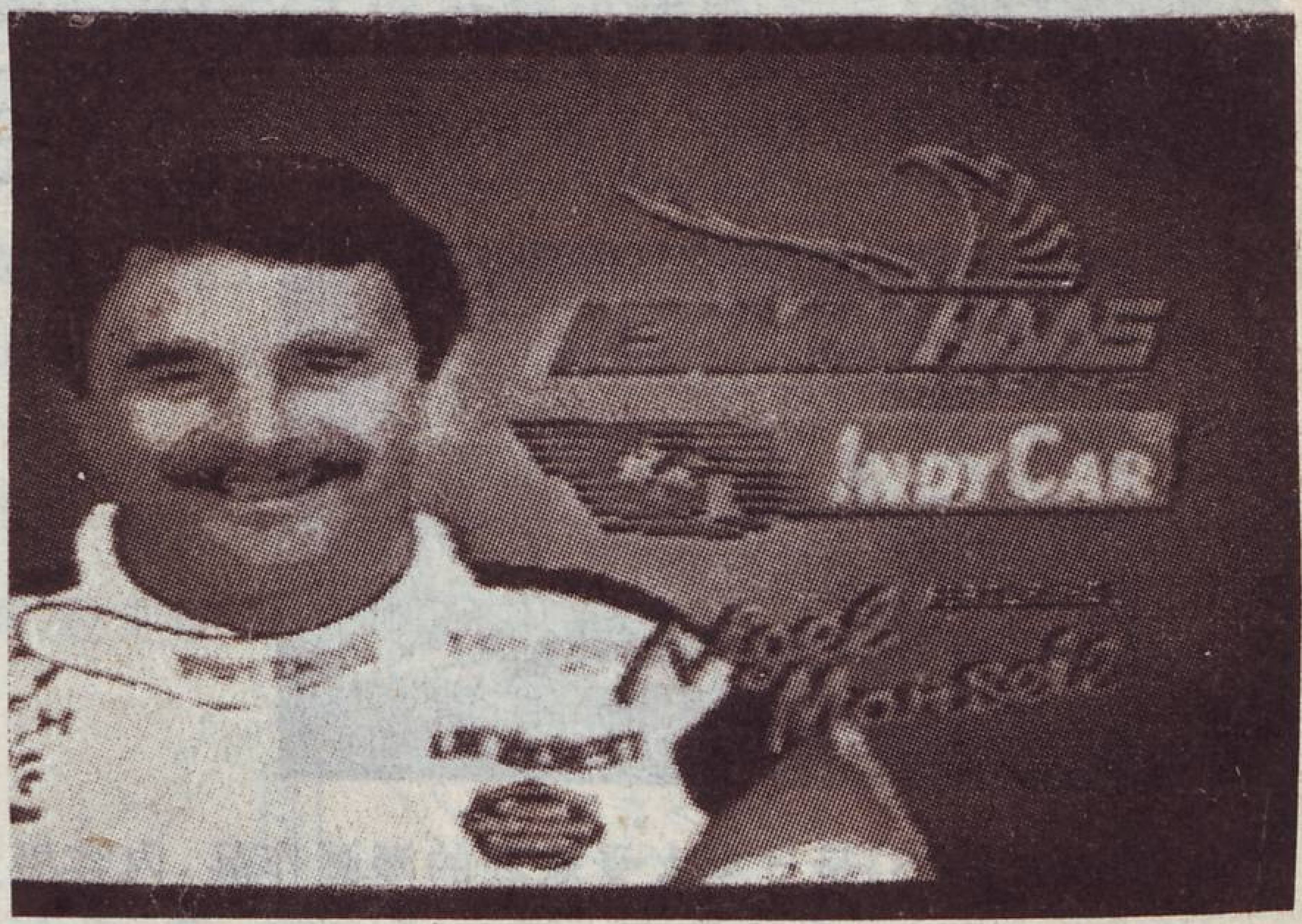


▲ 要击倒这些受迷惑的动物

MD 印地赛车

厂商 未明　类型 RAC　容量 16M

最近，MD 主机上的赛车游戏在国内市场上很多。这是一款以驾驶员视角为视窗的赛车游戏，比赛是采用一级方程式赛车的。游戏的主角为英国著名赛车手尼格尔·曼塞尔。本游戏不但可以一人玩，还可以两个人同时游戏，分上下两屏，进行比赛。





▲ 车体宽度占了大半个屏幕，不易闪避别的赛车



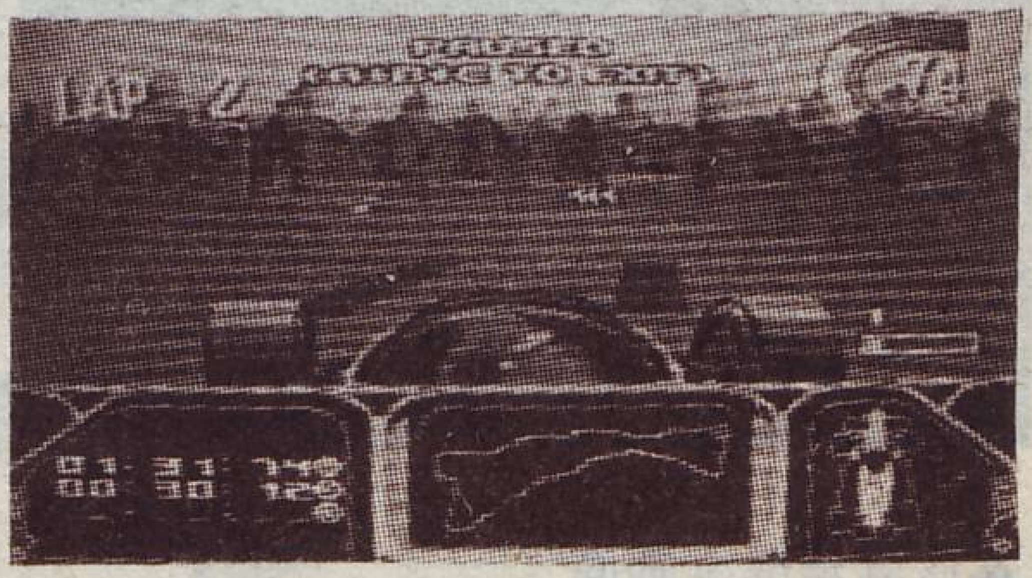
为什么要立一块“万胜”的广告牌呢 ▶



▲ 美国和澳大利亚什么时候挨在一起了



▲ 单圈成绩决定比赛车序



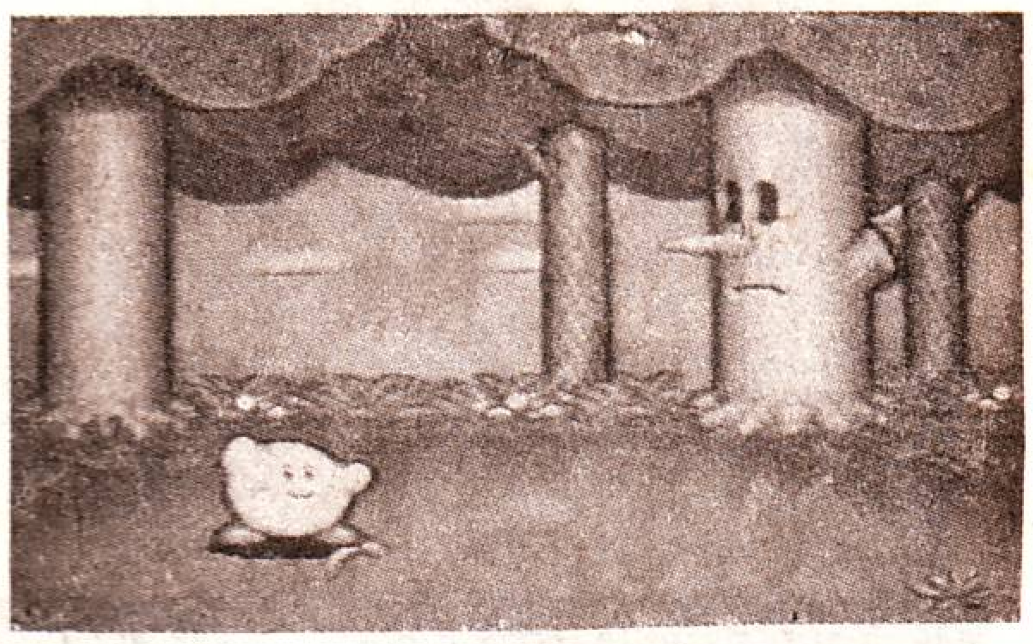
▲ 沿着轮胎痕越多处走，越能体现你是高手

SFC 泡泡精灵方块

类型 PUZ　厂商 NINTENDO　容量 8M

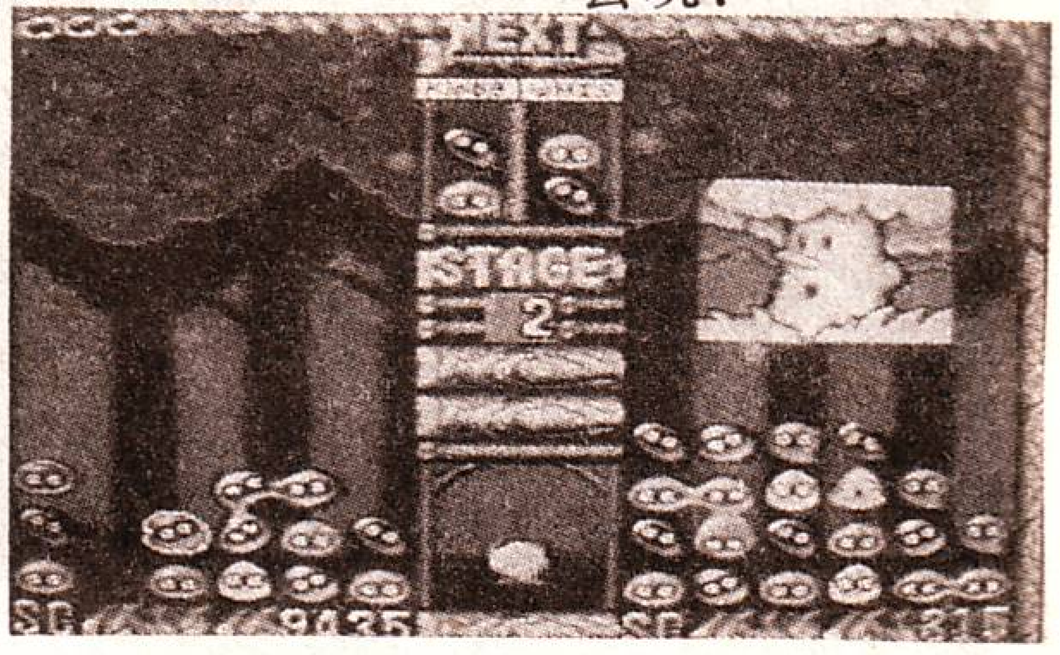
两年来一直大出风头，为广大玩家津津乐道的泡泡方块，曾由 BANPRSTO 在 SFC 推出，如今，又由任天堂亲自制作了一个版本，在规则等方面都与其它节目相同，只不过登场人物换了一班人马，主角则由 FC 时代就成为大明星的粉红色圆球精灵来担当。

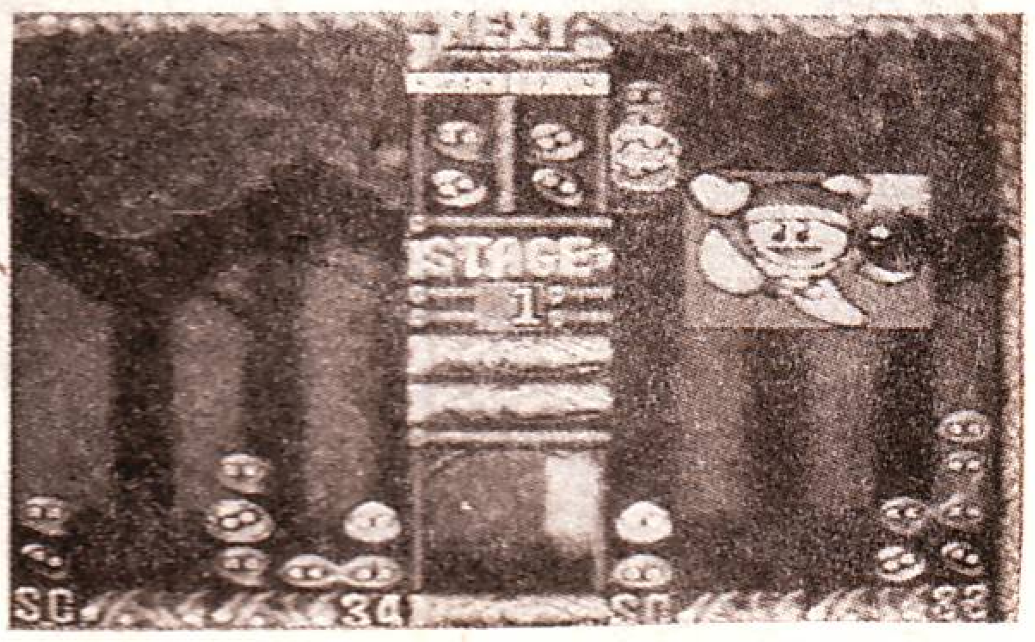
“泡泡方块”是由一些可爱的水泡怪（史莱姆）组成的，当玩家将四个或四个以上相同颜色的泡泡连在一起时就可以把它们从屏上消去。不过还不是仅此而已，当一次消去两种或以上颜色的泡泡时即能攻击对手。攻击时就会使对方的屏幕上出现一些透明泡泡，要让这些透明泡泡消失，只能在消去与它相邻的其它泡泡时才可做到。总之，这是一种非常锻炼反应和逻辑性的游戏；尤其对战时必须有极快的速度和过人的判断力才能取胜。如果读者您喜欢 PUZ 节目而尚未玩过“泡泡方块”，一定要赶快去玩！





▲剧场模式中有对白来交待故事





▲战斗画面相当漂亮

SFC 暴龙小魔女 SLEYERS

类型 RPG　厂商 BANPRSTO　容量 12M



《SLEYERS》是日本大受欢迎的漫画作品，内容极为幽默滑稽。主角名叫莉娜，是一位天才美少女魔导士（自称），虽是自称，但也确实厉害：她有着神秘的血统，可以与龙族交谈；身怀绝技，能够使用多种魔法；而她的最大乐趣之一，就是去那些盗贼聚居之所洗劫他们（?!）

游戏就是这样开场的，莉娜是人们敬佩的魔法师、盗贼猎人，但她也有失足的时候——失足掉下山崖，被附近的村人救起，却又莫名其妙地被推下村外的洞窟，说是“请求”消灭妖魔。唉！乱七八糟的故事就这样开始了。

游戏中的战斗及人物大特写画面都很漂亮，也不时有令人发笑的对白出现。另外，原作中伙伴们的任性也在游戏中充分反映出来，比如战斗时她们根本无视你的指令，让他防御却会攻击，只剩一个弱小敌人时让她攻击却使用最强魔法等等。

整个就是一出风趣轻松的喜剧。



▲SAVE 时竟然出现如小儿涂鸦的画面



▲这就是战斗画面





▲主角及同伴们有漂亮的大特写▲



·一位15岁玩友自云电玩高手,欲应聘杂志社。老D回信:称电玩高手可,做童工不可。

·为照顾外地玩友,95年第三、四期杂志均提前出版。一署名“倒霉蛋”的玩友说为此打赌他输掉一周饭费。



·一玩友来信说编辑部中名字最烦人的当数主编的大名。“熏风”极易使人联想“放屁”等不雅之事,有损主编形象。因此建议改为“熏肉”,“熏肠”为好。

·杂志社招收编辑,一中年女士应聘云:其子喜爱贵杂志,故愿报效。主编回信曰:“木兰从军已谬。代子进集中营,岂现代人之所为?”

·在小编力请之下,编辑部购鸡丝方便面一箱(批发价),以便加班时裹腹。然小编们皆正当年,食欲极旺,未几日,即去之大半。正欲向主编申请再买,忽见主编通知:“为仿效美国的工作方式,上班时间一律不供应开水”。众小编皆呆若木鸡。无类鼓饭盒叹道:鸡丝鸡丝奈若何?

·有玩友投稿,末附一信。称编辑为“鞭及”,说这是他的“童男作”。如有不妥之处,请“鞭及”用力“鞭及”之。老D回信:同病相怜也。

·一小读者给老D来信问:听说你一日不玩游戏机即便秘,吾亦如此。可我们这儿经常连续停电一周,不知有何对策?老D回信:将此病传染给贵地供电局长或其老婆均可。

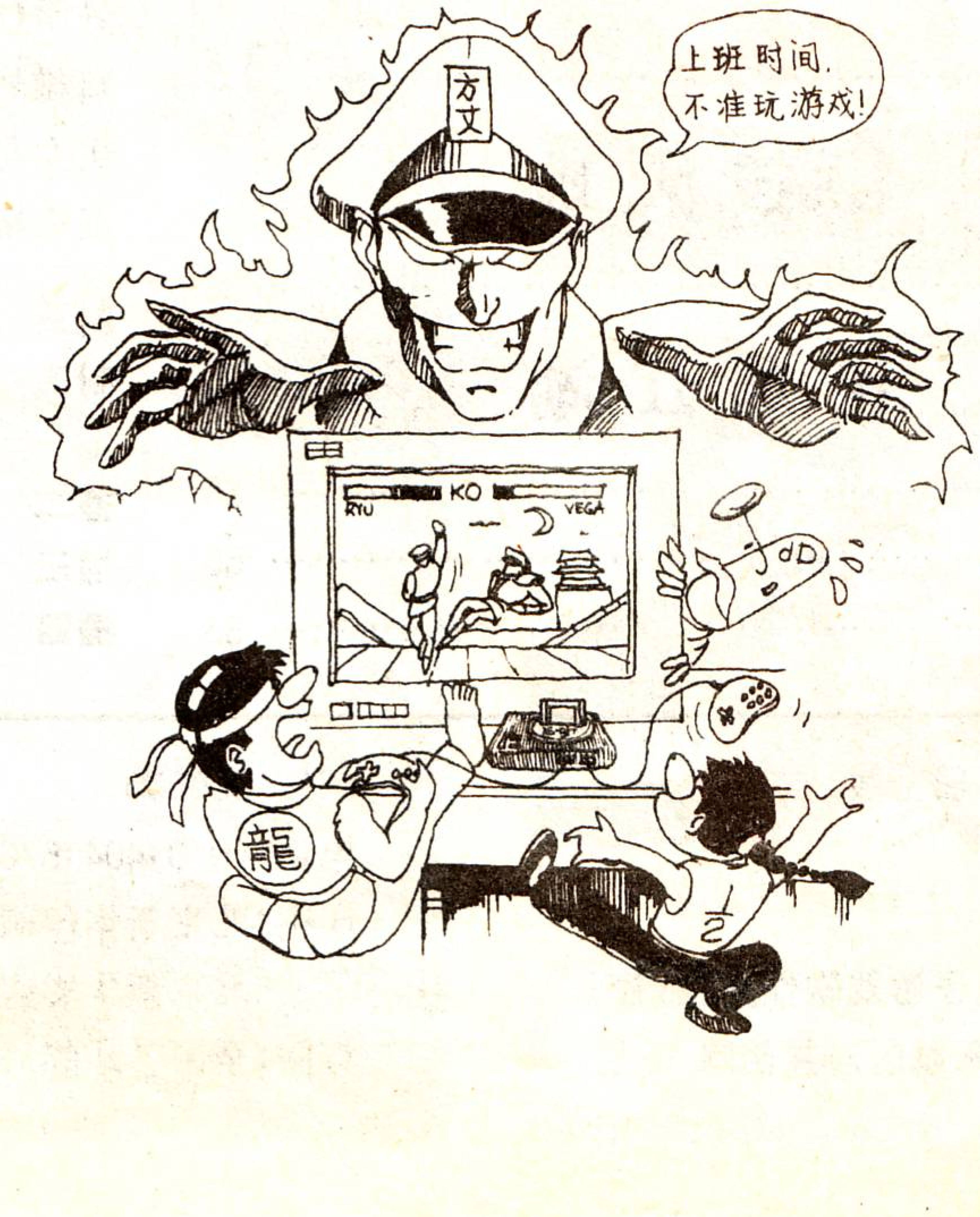
·龙哥几日未见,主编问其去向。龙哥曰:“每日受电刑”。见主编怒目而视,遂笑嘻嘻掏出几页稿纸曰:“受刑不过,屈打成招”。主编见是“游戏新闻眼”,题目为:“世嘉偷袭智乐王国——纪念抗日战争胜利50周年”。被主编“×”。龙哥叹曰:“新闻眼里无新闻”,遂停载一期。

·一玩友擅长关系学。遥测编辑部“内情”:无类憎恶龙哥,经常给龙哥下绊,关系紧张。老D老实,然缺心眼,被人当枪使。阿King潇洒,从不婆婆妈妈。无类不知是男是女。如是男,大可不必太刻薄。如是女,为何不嫁给阿King(无类看信气得差点晕过去)。主编与小编关系紧张,动辄扣钱,让人讨厌。还是早点看中央电视台“夕阳红”吧!

·一日上几何课,老师要求做线段MD的垂线。一玩友禁不住大呼:“MD,世嘉!”老师大怒:“MD为何‘是假’?”玩友遂在教室外“站岗”一节课。

·一玩友来信祝“集中营”:一帆风顺,好事成双,三吉高照,四季平安,五谷丰登,六六大顺,七星报喜,八面来财,九九归真,十全十美,百事顺心,千意千随,万象更新。众小编皆苦笑。无类遂改为:一贫如洗,两袖清风,三餐不美,四面楚歌,五斗折腰,六神无主,七拼八凑,八十一难,九年面壁,十面埋伏,百废待兴,千虑一失,万万不能。

·3.9北京查抄后,各专卖店老板皆如惊弓之鸟。某专卖店老板王×见有隙可乘,遂自称工商局稽查科(?)逐个给各店打电话,令停业整顿。想在京城蝎子拉屎——独一份。不料王×早上上班,见门上油漆大字:“房屋危险,请勿靠近”。数日无人光顾,几致倒闭。



95·6期 目录

■专辑 任天堂的风采

综述 出手即是精品 …… 1

第四次超级机器人大战 …… 5
幽游白书特别篇 & 最终篇 …… 8
LADY STALKER 蕾蒂大冒险 …… 11
FRONT MISSION 前线任务 …… 13
勇者斗恶龙Ⅱ …… 15
ROYAL BLOOD 皇室血裔 …… 20

世嘉世家

英雄传说Ⅱ …… 25
NBA LIVE'95 …… 28

新游戏夜话

龙骑士Ⅲ …… 32

街机仔

真·侍魂——霸王丸地狱变出招攻略 …… 33

秘技天地

秘技·偏方 …… 39

论尽江湖

游戏新闻眼 …… 54
东瀛快讯 …… 55
电刑室手记 …… 63

三栖人

〈漫画·动画·电子游戏〉终结篇 …… 39

告白·青少年流行文化 …… 42

蓦然回首

世嘉帝国的崛起 …… 46

闯关族的家

闯关族的家 …… 49
大墙画廊 …… 49

电玩大排档

铁拳(PS) D之食卓(3DO) …… 59
雌雄战士(MD) 一级方程式赛车(MD) …… 60
美女与野兽之野兽的怒吼(MD) 印地赛车(MD) …… 61
泡泡精灵 (SFC) 暴龙小魔女(SFC) …… 62

封三 超级摩纳哥赛车
封底 亚尔斯兰战记
插一 龙骑士Ⅲ
插二 第七访客
插三 消失的世纪
插四 外星王子

月刊·每月14日出版
社长:文 若
主编:熏 风
编辑出版:《电子游戏软件》杂志社
地址:北京市东城区沙井胡同15号
邮编:100009
电话:(010)4041576
印刷:北京新华印刷厂
　　　北京新华彩印厂
订阅:全国各地邮局
刊号:CN11-3505/TP　ISSN 1006-5032
邮发代号:82-648
广告经营许可证:京工商广字0457
定价:4.50元

超级摩纳哥赛车 Ⅱ

机种 MD	厂商 SEGA
类型 RAC	容量 16M

去年世界著名车手塞纳在比赛中不幸身亡，使得许多赛车迷很伤心，这款游戏就让我们寄托这位伟大的车手的思念吧。游戏以塞纳为主角，采用主视觉的 F1 级赛车，在以实际赛道为蓝图而设计的场地中进行，并且大量采用高清晰度写实的画面，令人惊叹。



→眼神中露出一丝忧伤。

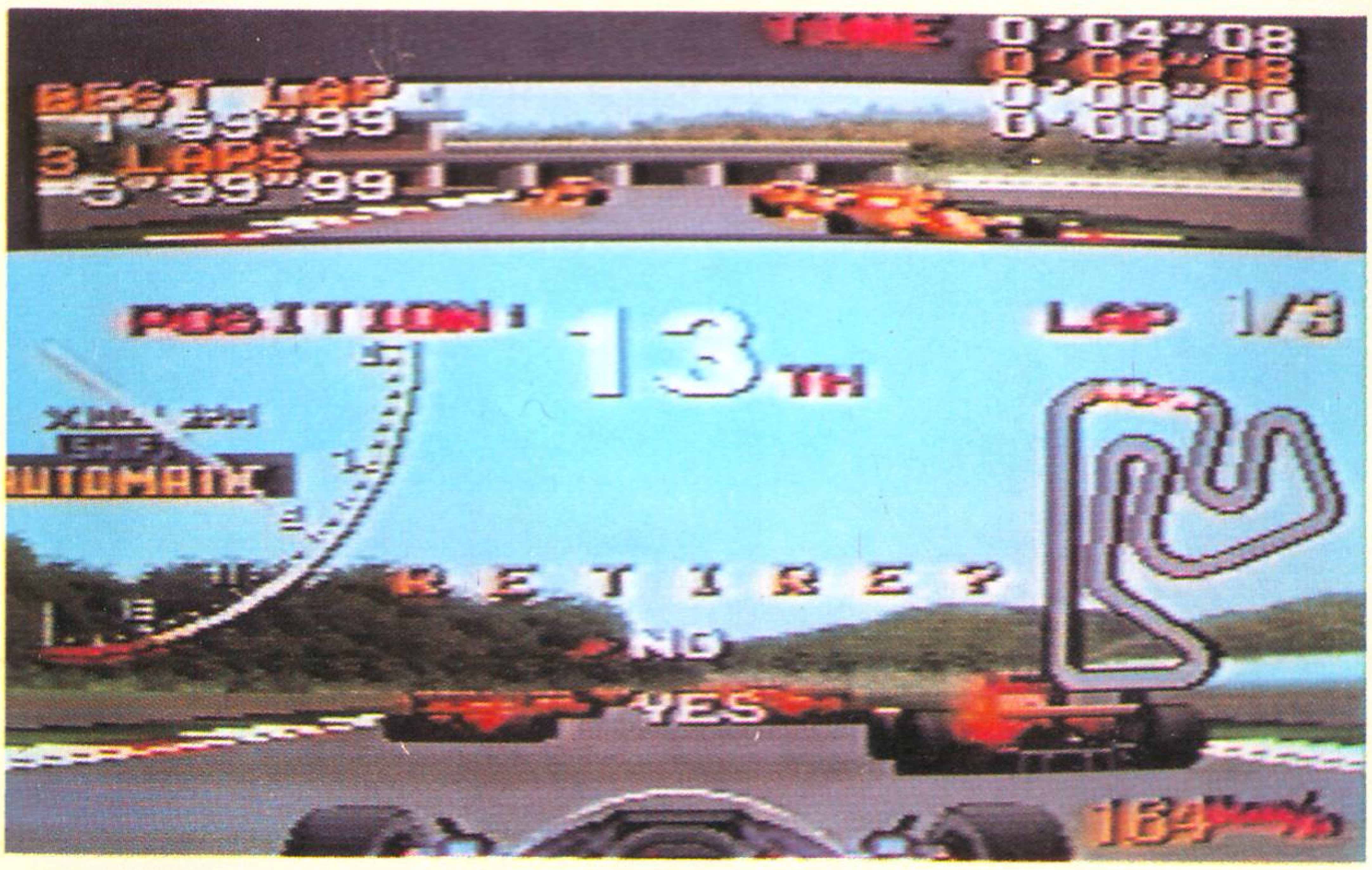
↓整装待发。





↑熟悉一下赛道吧！

↓要好好利用后视镜。





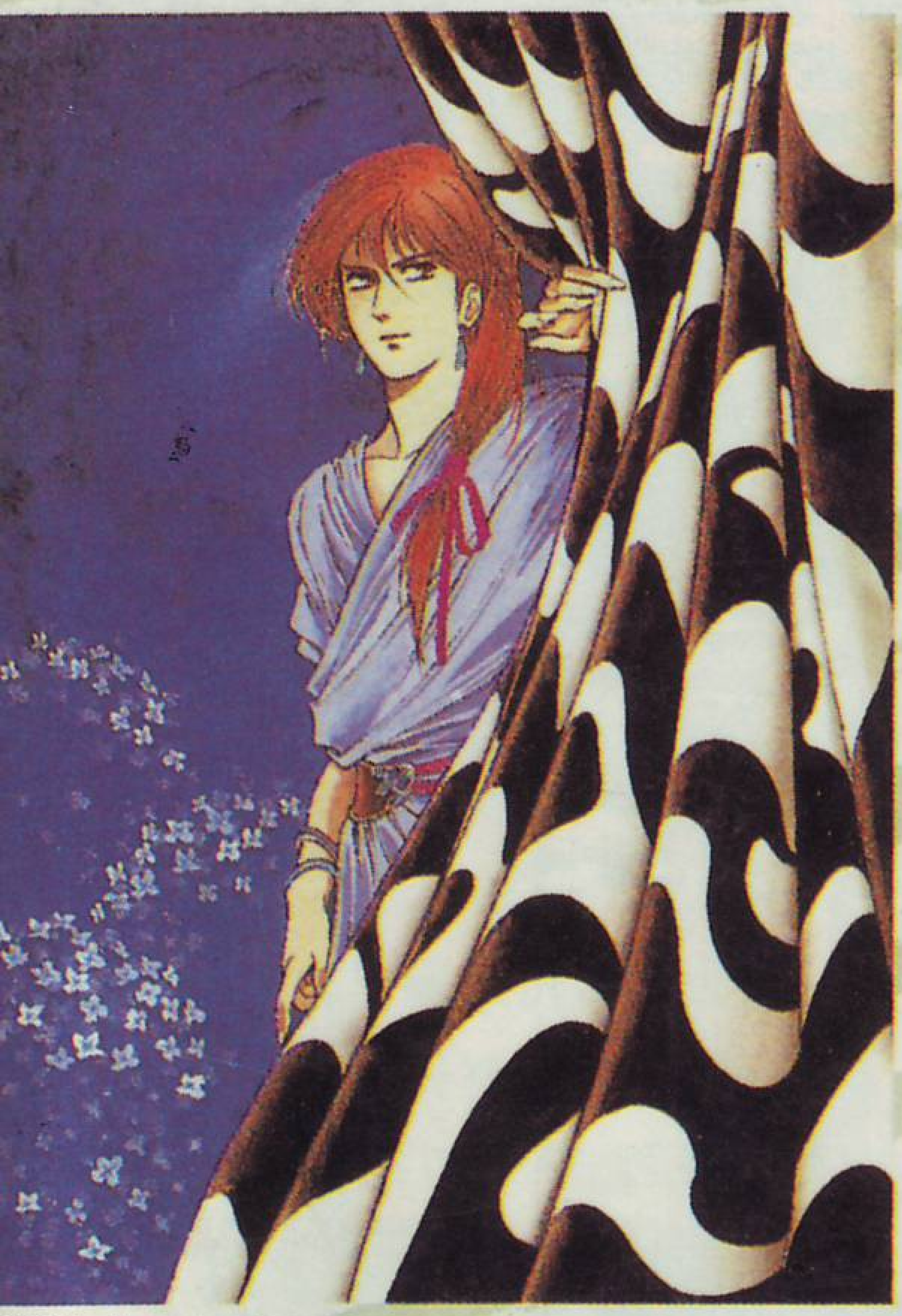
↑出发前要仔细验车。



↓永远的胜利者！

电玩大排档

ISSN 1006-5032



場版Ⅱパンフレット



邮发代号/82－648　统一刊号/CN11－3505/TP　定价/4.50元